DARIO DE JUDICIBUS
LA LAMA NERA
(2006)

Nota Introduttiva

Se avete tra le mani questo libro, ci sono buone probabilità che vi piaccia la fantasy eroica, o che magari abbiate la passione per l'avventura... anche se non posso escludere che siate semplicemente dei curiosi. Qualsiasi sia la ragione che vi abbia spinto verso la *Lama Nera* di Dario de Judicibus, è bene che sappiate sin da subito che non avete tra le mani un libro qualunque.

L'esperienza della casa editrice Armenia in fatto di fantasy celebra quest'anno il suo ventesimo anniversario: un traguardo importante, segno che è stata vinta la sfida per far apprezzare in Italia un genere nuovo e visto per lo più con scetticismo dalla cultura ufficiale. Giovanni Armenia ha saputo portare in Italia alcuni tra gli autori più significativi, che hanno fatto la fortuna di questo genere all'estero, e adesso è pronto a raccogliere un'altra sfida: quella di lanciare un autore italiano.

Credo proprio che, anche stavolta, questo editore dal fiuto buono abbia indovinato la mossa. Vi dico questo in quanto direttore di Lucca Games, l'appuntamento annuale con la fantasy illustrata, giocata e raccontata, che riunisce i tanti appassionati e professionisti del movimento intorno ai grandi ospiti internazionali del fantastico, molti dei quali fanno proprio parte della scuderia Armenia. Un movimento italiano del fantastico vitale e capace di restituire un'immagine di sé ricca e matura, un magma di creatività ed energie che non poteva sfuggire a questo attento editore e al suo Fantasy Editor: Alessandro Stanchi, uno degli uomini coraggiosi con cui, tra l'altro, condivido le fatiche di Lucca Games.

Ecco perché il libro che avete tra le mani non è un libro qualunque: è il frutto di queste forze e di queste energie canalizzate da un bravo editore, e soprattutto perché è il testimone di una nuova sfida, l'inizio di un percorso nuovo: la pubblicazione di autori italiani di fantasy.

Un ventennio di successi a braccetto di autori internazionali si è appena concluso, e un nuovo ventennio di successi, con autori italiani, è appena iniziato. Non auguro però all'editore e all'autore soddisfazioni e consensi, perché sono sicuro che ne riceveranno in quantità, ma a voi invece sì, por-

VISIT…

go l'augurio di una buona lettura... anzi, di una buona avventura!

EMANUELE VIETINA
Coordinatore di Lucca Games, Salone Internazionale
del Gioco Intelligente e dell'Immaginario Fantastico

Alla Compagnia degli
Impossibili

Ringraziamenti

Innanzi tutto desidero ringraziare Tony Dunn e Marco Silva per l'aiuto fornitomi nello sviluppare il sistema planetario di Reta; Chris Laurel, per avere inventato quello splendido programma di simulazione che è Celestia;[1] Aonghas MacCoinnich, per la traduzione di alcune frasi e diversi nomi in Celtico e per gli utili consigli fornitimi riguardo questa bellissima lingua; il Prof. Anker Eli per la traduzione di alcuni dialoghi in Antico Norvegese, una delle lingue che parlavano i Vichinghi.

Un ringraziamento particolare, per la puntigliosa attività di revisione delle bozze, a Giuseppe Briotti e a Gherardo Albano che, oltre ad essere grandi appassionati di giochi di ruolo, hanno una notevole esperienza di ambientazioni medioevali e fantasy. Soprattutto è grazie a Giuseppe e al lavoro che abbiamo fatto per tanti anni nello sviluppare una serie di estensioni all'RPG *Des Schwarzen Auges* che sono riuscito a costruire un'ambientazione coerente, a far muovere i personaggi sul territorio secondo una tempistica verosimile e a sviluppare una *scienza della magia* plausibile, integrandola in una società di stile medioevale. Il suo lavoro di revisione delle bozze è stato comunque veramente magistrale.

I miei ringraziamenti più sentiti vanno tuttavia alla mia compagna, Laura Settimo, per la pazienza avuta nelle lunghe ore spese assieme nelle quali io scrivevo e lei si accertava che non morissi di fame, oltre che per aver riletto tutto il testo alla ricerca di errori e imprecisioni. Non ho mai avuto un correttore di bozze tanto preciso e pignolo. Un grazie e un bacione anche alla mia bambina, Isabella, che a dieci anni divora libri come se fossero caramelle e che mi ricorda così, ogni giorno, quanto sia importante continuare a scrivere romanzi che sviluppino la fantasia e diano a tutti la possibilità di vivere avventure meravigliose.

---

[1] Celestia is Copyright © 2001-2005 Chris Laurel.

Per questo motivo, il mio ultimo grazie va a tutti quegli scrittori che ho letto fin da quando, ancora bambino, mi regalarono il primo romanzo di Emilio Salgari: *I Misteri della Jungla Nera.* Da quel momento il mio mondo si è spaccato in due: quello reale, nel quale vivevo la mia, di avventura, e quello dei tanti Sandokan, Capitan Nemo, Gulliver che mi hanno infine guidato per mano nell'universo fantastico della narrativa fantasy e di quella fantascientifica. È grazie a loro se oggi, affrontando la sfida di togliermi gli abiti del lettore per vestire quelli dello scrittore, quei due mondi alla fine si sono ricongiunti.

Prefazione

Fin da ragazzo sono sempre stato appassionato di narrativa fantastica. Nel corso degli anni ho infatti accumulato oltre cinquemila libri fra fantasy e fantascienza, compresi diversi volumi in lingua originale, ovvero in inglese. Inoltre ho partecipato per quasi dodici anni a diversi giochi di ruolo (RPG) ambientati in mondi fantastici, soprattutto di stile medioevale, svolgendo spesso anche il ruolo di master, ovvero di narratore. La mia vera passione, tuttavia, è scrivere, per cui, quando mi è stata data l'occasione di pubblicare il mio primo romanzo fantasy, ho accettato con gioia e mi sono gettato a capofitto nell'impresa. Non è stato facile. Ero consapevole che il rischio maggiore fosse quello di fare una sorta di compendio di tutto quello che avevo letto in passato e che mi aveva particolarmente colpito, anche inconsciamente e in buona fede, o peggio ancora, di far vedere troppo «il tiro del dado», come si dice nel gergo dei giocatori di ruolo, ovvero costruire una storia che assomigliasse un po' troppo ad una trama di una partita di RPG.

In pratica il problema era quello di scrivere una storia originale che non assomigliasse a nessuna di quelle che avevo letto in precedenza e allo stesso tempo che prendesse dagli autori che più amo alcune caratteristiche che avevo imparato ad apprezzare nel tempo. Ad esempio, di Vance mi piace moltissimo la capacità di creare società aliene e allo stesso tempo estremamente coerenti, seppure così diverse dalla nostra; di Farmer mi piacciono soprattutto la spregiudicatezza e la capacità di affrontare in modo originale e con naturalezza argomenti che nella nostra società sono spesso tabù; della Norton e della Le Guin l'incredibile fantasia nel costruire scenari e storie dall'innegabile connotazione celtica; di Asimov il fatto che non crea mai un personaggio, anche secondario, senza un ben specifico scopo. An-

che per questo ho voluto allegare alla fine del romanzo la lista dei nomi dei personaggi e dei luoghi riportati nel testo, anche perché, almeno io, mi ci perdo sempre quando i personaggi incominciano a diventare tanti. La trovate nell'Appendice A.

Allo stesso tempo, avendo una mentalità scientifica e una grande passione per la storia, volevo costruire qualcosa che fosse il più possibile realistico, seppure in un contesto fantastico come quello di un romanzo fantasy. Così, invece di mettermi subito a scrivere il romanzo, ho speso i primi due mesi a costruire l'ambientazione nella quale avrei fatto muovere i miei personaggi. Potrà sembrare strano, ma la mia prima preoccupazione è stata quella di creare un sistema planetario che funzionasse realmente. Un aspetto importante di una storia è il calendario: la durata di un anno o di un mese, il ciclo delle stagioni, l'alternarsi del giorno e della notte, sono tutte cose che influiscono sulla nostra vita, anche se spesso non ce ne accorgiamo. Avrei potuto inventarmi un calendario più o meno verosimile senza preoccuparmi di giustificarlo, ma sapevo che prima o poi avrebbe mostrato i suoi limiti. Così sono partito dall'astronomia. Con un po' di aiuto da parte di due astronomi dilettanti e utilizzando *Celestia*, un programma gratuito di simulazioni astronomiche, ho creato un sistema planetario ridotto formato da una stella, un pianeta e due lune. Soprattutto le due lune hanno rappresentato un problema non da poco. Il sistema doveva essere stabile, altrimenti prima o poi le lune si sarebbero scontrate. Dovevo tener conto degli effetti mareali e delle orbite reciproche. Alla fine è venuto fuori il sistema descritto nell'Appendice B di questo libro. Non ci crederete, ma non solo sono riuscito a farlo funzionare, ma l'ho persino fotografato! Meraviglie della tecnologia moderna.

Poi ho dovuto costruire i continenti su Reta, il pianeta principale. Per farlo ho utilizzato delle tecniche frattali combinate con tutta una serie di considerazioni di carattere climatico e orografico. Posizionare monti, fiumi, foreste, deserti, ha richiesto un lavoro non indifferente, dato che ogni elemento influenza il clima degli altri. Il risultato è stato Kios, il continente sul quale si svolge la nostra storia. Ho prestato particolare attenzione alle cartine. Personalmente amo quei romanzi fantasy che riportano una cartografia completa dei luoghi dove la storia si svolge; passo delle ore solo a guardare le cartine e a immaginare possibili diramazioni della storia in altri territori, o come storie parallele. Così, prima ancora di sapere dove i miei personaggi si sarebbero recati, ho creato montagne, pianure, deserti, fiumi, laghi e foreste, dando a ognuno di questi elementi caratteristiche precise e

congruenti con il clima e l'aspetto complessivo del territorio. È stato impegnativo, ma molto divertente.

A questo punto il problema era popolare il continente. Due sono gli elementi che caratterizzano la maggior parte dei romanzi fantasy: la magia e le razze non umane. La magia rappresenta sempre un problema: c'è la tentazione di poter giustificare con essa qualunque cosa. Inoltre c'è il problema dell'impatto che può avere all'interno di una società. Immaginate per un momento che la magia esista sul serio. Cosa impedirebbe ai maghi di governare il mondo grazie al potere che hanno a loro disposizione? Era quindi necessario limitare la magia, integrarla in qualche modo in un mondo con una tecnologia più o meno simile a quella che esisteva nel nostro medioevo. Alla fine credo di esserci riuscito, ma questo potrete giudicarlo voi leggendo il libro. Analogamente ho ridotto al minimo le razze non umane, che in questo primo volume di quella che nella mia visione è una trilogia, compaiono solo sporadicamente. D'altra parte un romanzo di *sword & sorcery*, per essere tale, deve avere comunque una connotazione fantastica, altrimenti rischia di trasformarsi in un romanzo di *fantasy storica*, e non era questo che mi era stato chiesto di scrivere. Così ho introdotto i demoni, ovvero esseri che abitano altri piani dell'esistente e che possono essere evocati sul nostro. Non è un concetto nuovo, ovviamente, anche perché è ben difficile poter inventare qualcosa di totalmente originale in una letteratura che ha ormai più di un secolo di storia, se vogliamo indicarne la nascita con il romanzo *The Wood Beyond the World* di William Morris, del 1894. A ogni modo, era un aspetto poco sfruttato nei romanzi fantasy di cappa e spada. La maggior parte dei demoni infatti compaiono più in romanzi di fantasy *horror*, il cui antesignano è quel grande maestro che ha per nome Howard P. Lovercraft.

Molta attenzione è stata anche data ai fattori storici e culturali. Ogni popolazione è stata studiata in dettaglio, anche se non tutte le idee e le caratteristiche sono state poi sfruttate in questo primo volume. In particolare ho voluto affrontare il delicato problema delle lingue. In genere, nei romanzi, non solo fantasy ma nella letteratura in genere, si sorvola sul fatto che genti differenti parlino lingue diverse e quindi, quando si incontrano, che possano non riuscire a comprendersi. Così, pur avendo introdotto in Kios una lingua franca, che semplifica di molto il problema, ho voluto assegnare ad ogni popolazione una propria lingua utilizzando, all'interno della storia, antichi idiomi come il Celtico, l'Antico Norvegese, ovvero una delle lingue parlate dai Vichinghi, e il Greco Classico. Per far ciò mi sono fatto aiutare

da esperti linguisti di varie parti del mondo.

Se vogliamo, la strategia adottata per scrivere questo romanzo è stata quella di sviluppare un mondo completo in ogni suo aspetto, geografico, climatico, storico, politico, etnologico, indipendentemente da quello che poi avrei o meno utilizzato nei singoli volumi. Questo mi ha dato un ampio margine nello sviluppare la trama che, per quanto strano possa sembrare, è stata l'ultima cosa sulla quale ho lavorato. Le trame dei romanzi fantasy seguono vari filoni consolidati. Un classico è ad esempio la *quest*, la Cerca, come quella del Santo Graal nel ciclo di Re Artù. Questa trilogia, se si vuole, ricade di più nel filone della Minaccia, del Nemico e quindi, se vogliamo, dell'eterna lotta fra il Bene e il Male. Anche qui, ho prima costruito la storia complessiva, che si sviluppa su tre volumi; poi mi sono concentrato sul primo volume e ho tracciato una serie di linee guida che ho ampliato e dettagliato man mano che iniziavo a scrivere i vari capitoli. L'alternanza del racconto in prima persona da parte del protagonista e della storia raccontata dall'esterno, ha permesso di evitare che avesse una struttura troppo sequenziale e monotona. In realtà il primo libro segue una cronologia abbastanza lineare, senza *flashback*, mentre il secondo si svilupperà su due filoni paralleli che si alterneranno man mano che si andrà avanti nei capitoli, per poi riunirsi nel terzo in uno scenario di grande impatto emotivo.

Anche i personaggi mi hanno dato molto da fare. I protagonisti non sono i soliti eroi senza macchia né paura, né cavalieri il cui scopo sia di salvare donzelle in pericolo o maghi arcipotenti in grado di salvare il mondo da un'oscura minaccia. Si tratta piuttosto di persone normali, con gli stessi difetti e limiti che abbiamo tutti noi, persone che commettono errori e che, a volte, fanno anche cose discutibili sul piano etico, ma comunque coerenti con la cultura e la società nella quale vivono. E quella in cui vivono è una società dura, a volte crudele, qual era appunto il nostro Medioevo, in cui la vita di un essere umano poteva non valere nulla, specialmente se non era un nobile o un ricco mercante. Quella della Lama Nera è una realtà nella quale anche gli eroi muoiono, e non sempre da eroi, nella quale i buoni possono perdere e i cattivi vincere, dove non sempre arriva la cavalleria all'ultimo minuto e, se arriva, non è detto che riesca ad evitare il peggio. In questo ritengo il mio romanzo molto realistico, forse anche un po' crudo, se volete, anche se non si cerca mai la sofferenza e la violenza fini a sé stesse. Non è *pulp fiction*, tanto per intenderci.

Ad ogni modo, a chi desidera saperne di più sull'ambientazione o sem-

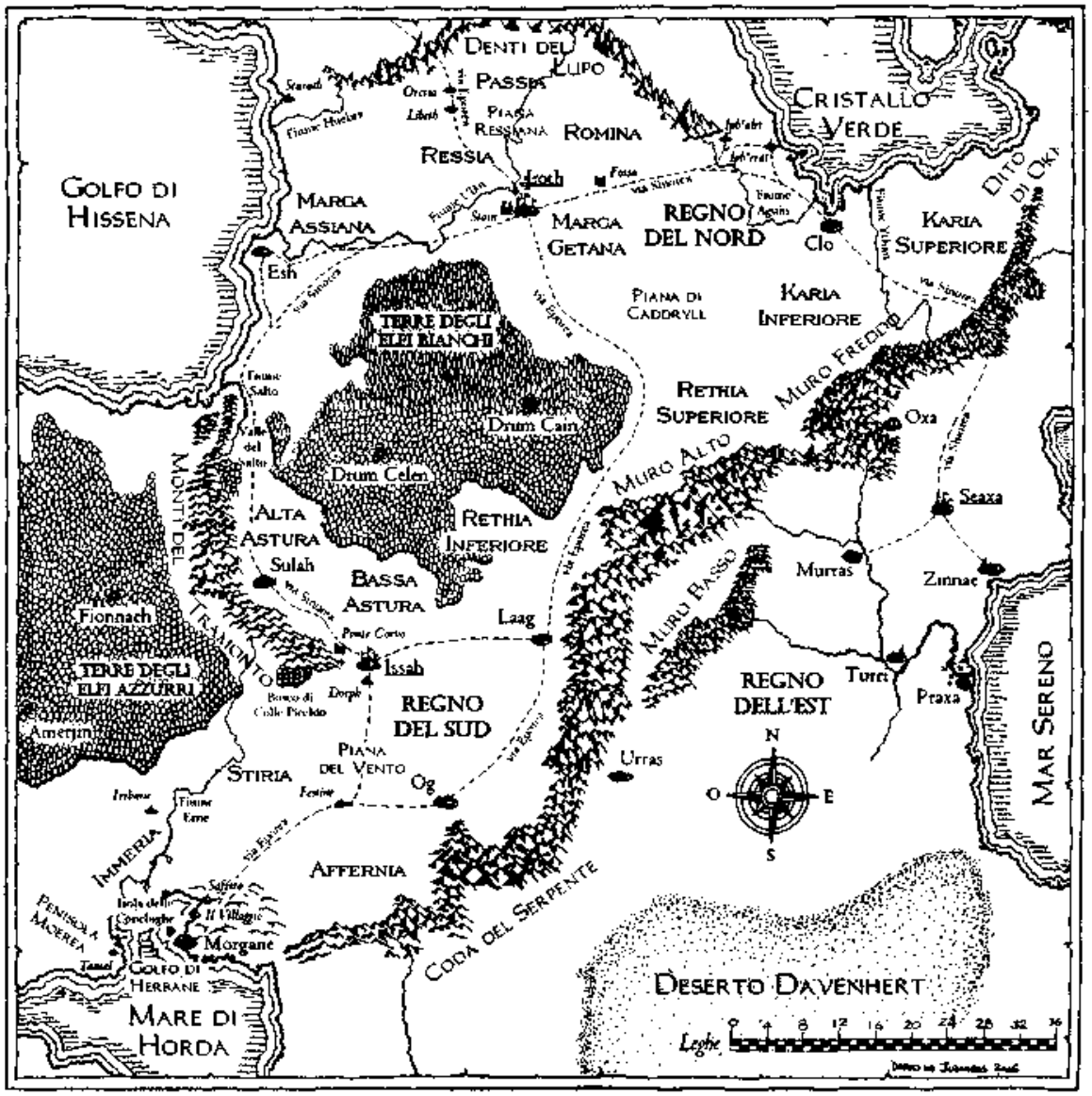
plicemente avere un qualche aiuto per quello che riguarda le lingue, le popolazioni, il calendario e le unità di misura utilizzate nel romanzo, suggerisco di far riferimento alle appendici in fondo al volume, una delle quali elenca anche i nomi di tutti i personaggi e le località riportate nel racconto. Che le si leggano prima del romanzo, dopo o durante la lettura, queste appendici offrono un valido ausilio a chi vuole immergersi sempre di più nel fantastico mondo di Aggart e della Lama Nera.

Questo è quanto. Ho cercato di costruire qualcosa di originale che spero divertirà e appassionerà chi lo legge. Affermare tuttavia di non essermi ispirato ad autori precedenti sarebbe quantomeno presuntuoso, oltre che falso. Ogni scrittore in qualche modo si rifà ai suoi miti, se non in certe intuizioni geniali, quantomeno in alcuni aspetti stilistici. Oltre al maestro per eccellenza, John Ronald Reuel Tolkien, gli autori di fantasy ai quali mi sono rifatto di più sono: Robert E. Howard, Michael Moorcock, Ursula Le Guin, Marion Zimmer Bradley e André Norton. Dai romanzi di fantascienza di Jack Vance e Philip José Farmer ho invece preso in prestito la passione per la creatività, mentre da quelli di Isaac Asimov il piacere per la razionalità. Infine ci ho messo qualcosa di mio e chissà, magari un giorno qualcuno, leggendo un mio romanzo, deciderà di ispirarsi a quelle pagine per scrivere un nuovo libro, contribuendo così a una tradizione che da oltre un secolo caratterizza quell'affascinante letteratura che è la narrativa fantasy.

Dario de Judicibus

LA LAMA NERA

I Regni del Nord, del Sud e dell'Est



Antefatto

Il mio nome è Aggart, ma gli amici mi chiamano Agi. Mio padre era Rupert, detto «Maglio d'Acciaio» ed era uno dei migliori Maestri Armaioli del Regno del Nord, ma lui diceva sempre di essere solo un bravo fabbro, ed era bravo davvero, mio padre. «Vedi figliolo» mi diceva, quando non ero più alto del sorbo che mia madre aveva piantato dietro casa alla mia nascita «se sei sempre cosciente di quello che sei e soprattutto di quello che non sei, nessun vanto potrà alimentare in te arroganza e superbia così come nessuna malignità potrà ferire il tuo animo». «Sii sempre ciò che

sei» mi diceva sempre, e quando gli domandavo: «Padre, ma chi sono *io*?», rispondeva: «Chi sei dovrai scoprirlo da solo. Io posso solo dirti chi non sarai: non sarai i titoli che porterai o che ti verranno assegnati, non sarai ciò che gli altri vogliono o pretendono che tu sia, non sarai ciò che tu desidererai di essere ma che non sei». Solo in seguito compresi le sue parole e quanta saggezza ci fosse in esse.

Come ho già detto, mio padre era molto apprezzato nel suo mestiere, e di titoli e onori ne aveva ricevuti tanti, più di qualsiasi altro uomo che non fosse nato di nobile lignaggio. Le sue mani erano allo stesso tempo forti e delicate, il suo tocco leggero e deciso. In quelle mani il metallo rovente cantava e danzava, fino a prendere la forma voluta. Persino il martello era uno strumento musicale, che traeva dal metallo suoni cristallini e toni cupi, quasi non fosse solo di forgia il suono, ma una vera e propria sinfonia di alti e bassi, di pause e note che spesso rimaneva nell'aria anche dopo il cessare dei colpi, quando la lama sfrigolava nella tempra e la brillante rossa luminosità dell'acciaio si spegneva nell'oscurità di un lavoro finito.

Non c'era arma, scudo o armatura che mio padre non sapesse forgiare. Le sue opere erano stupendamente semplici, senza quei fronzoli e quegli abbellimenti che piacciono tanto ai damerini di corte o che si vedono sfilare nelle parate. Erano strumenti pensati solo ed esclusivamente per l'utilizzo per il quale erano stati disegnati. Potevano essere coltelli da caccia, spiedi per la Festa della Lunga Notte, oppure armi per combattere. Ognuno aveva un suo scopo e quello e solo quello contava. Le asce di mio padre potevano tagliare in due un'armatura come un pezzo di lardo viene tagliato dal coltello, le sue accette e coltelli da lancio potevano colpire un uomo a trenta passi dopo aver fatto sempre lo stesso numero di giri, le sue spade... ah, le sue spade!

Le spade erano la specialità di Rupert Maglio d'Acciaio, quella per cui era diventato giustamente famoso in tutti e quattro i Regni e anche oltre. Erano semplicemente perfette, assolutamente bilanciate. Quando le si impugnava sembrava avessero una vita propria: sembrava quasi che cercassero con avidità il corpo dell'avversario, che avessero una propria volontà. Daghe, spade a una o due mani, sciabole, strisce, bastarde, persino scimitarre. Da giovane mio padre aveva viaggiato molto, aveva lavorato come fabbro su diverse navi e aveva appreso molti modi di lavorare il metallo. Sapeva fabbricare spade dalla forma inconsueta, che nessuno aveva mai visto a nord delle Mura. Ognuna era un pezzo unico. Non gli ho mai visto fabbricare due volte la stessa spada.

Ogni spada aveva un nome ed era mio padre a darglielo. Spesso gli ho chiesto come scegliesse i nomi da dare alle spade ma lui mi rispondeva sempre: «Non sono io a darglieli, sono le stesse spade che mi dicono il loro nome». Nessuno osava cambiare il nome alle spade che aveva fabbricato mio padre. Una volta un tizio venuto dal lontano ovest, da una terra chiamata Lomezia, lo aveva fatto, aveva cambiato il nome della spada che gli aveva commissionato. MAC DA FALA, si chiamava, che nell'Antica Lingua significa «Figlia del Sangue». Qualche tempo dopo ci fu una feroce battaglia nella Piana del Taro fra la Milizia del Duca di Passo Breve e quella del Duca di Spiga Dorata. Alla fine della battaglia trovarono il tizio in questione, che era stato assoldato nella Milizia della Spiga, infilzato sulla sua stessa spada. Nessuno seppe dire come era potuto accadere, dato che nessuno di quelli sopravvissuti si ricordava di aver combattuto con lui e tanto meno di averlo ucciso con la sua stessa lama, ma da allora nessuno si azzardò più a cambiare il nome a una delle spade di mio padre.

Ma mio padre non era solo un fabbro: era uno studioso. Sapeva parlare decine di lingue, leggere e scrivere anche nell'Antica Lingua, disegnare con una precisione e un'abilità che lasciava stupito persino il Pittore di Corte. La sua biblioteca era seconda solo a quella del Mago di Corte di Loth e faceva a gara con quella per la preziosità e l'antichità di alcuni testi.

Sono passati molti soli e molte lune da allora. È strano: ho iniziato a scrivere queste pagine per raccontare la mia storia, perché non vada perduta ora che si avvicina l'ora dell'Ultima Avventura che mi porterà oltre le rive del Fiume Nero, verso la Terra Senza Ritorno, e finora non ho fatto altro che parlare di mio padre. Solo adesso mi rendo conto di quanto mi sia mancato e quanta parte abbiano avuto nella mia vita i suoi insegnamenti. È veramente strano, perché in effetti la mia storia inizia proprio quando finì la sua, in quella tremenda notte nella quale la Morte calò dai Denti del Lupo e spazzò, con tutti coloro che amavo, anche la mia innocenza.

Capitolo I

«Agi, Agi, dove sei? Forza ragazzo che la zuppa è in tavola e si raffredda! Avanti, sbrigati!» «Benedetto ragazzo, ogni volta è la stessa storia. Mai che si riesca a capire cosa ha da fare quando è ora di cena.»

Beth era una donna alta, forte, con un volto aperto e grandi occhi limpidi che sembravano scavarti dentro e leggerti fino in fondo all'anima. Aveva conosciuto Rupert in uno dei suoi viaggi, su una nave che portava tronchi

di legnoferro dal porto di Clo alla città di Etzabel, sulla foce del Pireno. A quel tempo lei era il timoniere della nave e per quanto fosse una bellissima ragazza nessuno si permetteva di mancarle di rispetto, neanche gli Esbollìti, che consideravano una donna giusto un gradino sotto a una buona cavalcatura. Beth sapeva usare il suo stocco come una spadaccina professionista, ma raramente ne aveva bisogno: le bastavano le mani per rimettere a posto le *avance* dello spaccone di turno che pensava bastasse farle un complimento e soprattutto far tintinnare una borsa piena di talenti per portarsela a letto. Non che Beth disdegnasse gli uomini. La ragazza non era certo una verginella, non con il lavoro che faceva, quasi sempre in mezzo alla peggior feccia che si potesse trovare nei Mari di Cristallo, ma voleva essere lei a scegliere con chi passare la notte e soprattutto se passarla, la notte, con qualcuno.

D'altra parte neanche Rupert era un santo. Quando si viaggia molto da soli, le prime cose che si desiderano quando si entra in una locanda sono un bagno caldo, un piatto caldo e un letto caldo, e fra i tanti modi di scaldare un letto sicuramente il più piacevole è quello di invitarvi una bella donna. D'altra parte Rupert non era sposato, non aveva legami fissi e non dava mai false speranze a nessuna. Era un uomo onesto, un galantuomo, a modo suo. Soprattutto, e questa era una cosa che attirava molto le donne, era divertente e mai volgare, tanto meno violento. Sapeva dare allo stesso tempo una sensazione di forza e di tenerezza, non come quei gradassi gonfi di birra e ispidi come ricci di montagna che bazzicavano le taverne del porto di Clo e che pensavano che un uomo fosse un vero uomo solo se sapeva ruttare più forte degli altri e se non aveva visto il sapone da almeno sei mesi.

Come si incontrarono i due e come decisero di mettersi insieme è un'altra storia. Fatto sta che dopo cinque anni di vita in comune, spesa per lo più navigando sui Mari di Cristallo, decisero di prendere il gruzzolo che avevano messo da parte e trovarsi una fattoria in uno dei Quattro Regni, lontano dai vecchi compagni di avventure e soprattutto da quell'odore inconfondibile di umanità e pesce che caratterizzava tutti i porti del continente. Una bella fattoria in campagna, un orto, una mucca per avere latte fresco, qualche gallina e soprattutto una forgia, una grande forgia per lavorare il metallo.

Erano due anni che Rupert e Beth avevano trovato la fattoria dei loro sogni, quando nacque Agi. Per i due essere diventati genitori fu un'avventura alla quale non si sentivano assolutamente preparati. Non era come per i

contadini del posto, che facevano figli come se fossero conigli e per i quali una famiglia non era tale se non aveva almeno sei bocche da sfamare, quattro cani, due gatti e un numero imprecisato di altri animali. Rupert e Beth erano sempre stati spiriti liberi e persino il loro legame era improntato a una certa indipendenza e al rispetto reciproco delle rispettive esigenze, un modo di pensare non certo comune in quelle terre e in quell'epoca, anzi, un modo di pensare decisamente non comune ancor oggi nei Quattro Regni. Ad ogni modo ce la misero tutta, cercando di sviluppare in loro figlio quello stesso spirito critico e desiderio di libertà che li caratterizzava entrambi.

Ora, essere genitori e lasciare campo libero ai propri figli non è che sia impresa da poco, come si resero conto quasi subito. Questo tuttavia diede ad Agi una grande fiducia in sé stesso e così, quello che altri pretendono dai bambini per il semplice fatto di essere adulti, Agi lo diede ai suoi genitori proprio perché mai preteso, ma piuttosto guadagnato: il rispetto.

Questo tuttavia non impediva ad Agi di essere un ragazzo e, come tutti i ragazzi, di cercare una propria strada, non sempre in linea con gli insegnamenti paterni e materni. D'altra parte Beth e Rupert avevano affrontato situazioni ben più difficili di un piccolo ribelle dal cervello fino, per cui non si lasciarono impressionare più di tanto e riuscirono a mantenere un certo controllo della situazione. Insomma, era una famiglia felice quella che la sera prima della Cascata di Stelle si apprestava a mangiare una cena semplice ma sostanziosa. A un Maestro Armaiolo, infatti, non manca mai di che bandire una tavola, anche se non è certo ricca come quella di un nobile.

«Allora, piccola peste, si può sapere dov'eri? Vatti a lavare le mani, ben bene fin sopra i gomiti, che sembri uscito dalla tana di una volpe!»

«Madre, lo sai che nel campo a nord del Bosco Fitto, sotto quella quercia storta che il vecchio Tap non ha mai voluto tagliare, c'è l'entrata di una caverna sotterranea?»

«Vatti a lavare ora, ne parleremo a cena.»

«D'accordo madre. Ma mio padre dov'è?» rispose Agi prendendo un grosso pezzo di sapone e strofinandosi con vigore mani e avambracci.

«Sta arrivando. È andato giù in cantina a prendere un sacco di noci e una forma di formaggio da mangiare con le pere che ci ha portato lo zio Rubeus.»

«Pere, formaggio? Cosa si festeggia?»

«Lo saprai, lo saprai. Strofinati bene quel gomito, che sembra un pezzo

di carbone.»

Rubeus non era proprio uno zio, piuttosto era un amico dei genitori di Agi, un vecchio marinaio che come loro aveva deciso di lasciare il mare per passare gli ultimi anni sulla terraferma. Non che non amasse quella vita, ma aveva già visto ormai più di cinquanta solstizi e le ossa avevano cominciato a farsi sentire. Un Guaritore gli aveva consigliato un clima meno umido e più soleggiato e così si era trasferito nel Regno del Sud, vicino alla capitale, Issah, ma non mancava mai di far visita alla coppia e a loro figlio almeno una volta all'anno. Anche Rubeus, come Rupert e Beth, mostrava una muscolatura poderosa, tipica di chi passa la maggior parte del proprio tempo a tesar scotte e passar cavi, ma negli ultimi anni aveva messo su qualche chilo di troppo, complice una certa Elsa, vedova dell'oste del villaggio dove Rubeus viveva, che pensava che un uomo non fosse tale se non mangiava ogni giorno almeno un quarto del suo peso in cibo.

Quello che più piaceva ad Agi, di Rubeus, erano le storie che raccontava. Ogni volta ne aveva una nuova e non bastava un pomeriggio a terminarla; a volte durava addirittura giorni ma Rubeus non se ne andava mai prima di averla finita. Ogni tanto Rupert e Beth sorridevano d'intesa su qualche passaggio un po' inverosimile, ma nessuno di loro aveva mai smentito il vecchio marinaio e poi di cose strane ne avevano viste tante anche loro, per cui non si poteva mai dire: magari erano successe sul serio.

«Forza ragazzo, dammi una mano.»

Quella sera Rupert aveva messo la camicia nuova che gli aveva cucito Donna Sheva per ringraziarlo di averle costruito il nuovo cancelletto in ferro battuto per il tempietto di Briga, Dea del focolare domestico e ispiratrice delle arti. Rupert lo aveva fatto volentieri, perché Briga era anche la Dea della forgia e la protettrice di tutti i fabbri e i maniscalchi. Quel cancello era una piccola opera d'arte e sicuramente la Dea ne doveva essere molto soddisfatta.

Comunque doveva essere davvero un giorno speciale quello, pensò Agi, perché difficilmente Rupert si vestiva a festa, a meno che non dovesse andare al Castello a fare qualche commissione per il Duca di Libeth. Adesso che ci pensava anche Beth aveva qualcosa di diverso. Sotto il grembiule che usava solitamente quando cucinava aveva messo un vestito, non la solita gonna e la camicetta che portava spesso e tanto meno il completo che indossava quando andava a cavalcare: una giacchetta di cuoio sopra un'ampia camicia dalle maniche a sbuffo, pantaloni in pelle morbida e ade-

rente, comodi stivaletti in pelle lavorata. Era un «vero» vestito quello, uno che Agi non aveva mai visto prima, come quelli che usavano al Castello le dame di corte. Doveva essere davvero una serata speciale. Così, senza dire nulla, corse rapidamente in camera, si tolse pantaloni e camicia, si diede una sciacquata veloce e si mise i robusti pantaloni che la madre gli aveva fatto per l'ultima Festa del Sole assieme all'unica camicia decente che avesse.

«Ehi, Agi, dove vai? E quella mano? Per l'Occhio di Zola, ma che gli piglia?»

«Eccomi padre, dammi quella forma, la porto io.»

«Ma guarda un po'... Abbiamo un damerino di corte qui!»

«Te lo avevo detto che se ne sarebbe accorto. Abbiamo un figlio attento come un falco e svelto come un furetto. Vieni qui ragazzo. Non ti si può nascondere niente, eh?»

«Veramente tutto quello che ho capito è che è una serata speciale, ma se lo è per voi allora lo è anche per me, giusto padre?»

«Giusto ragazzo, giusto. Questa è veramente una serata speciale, ma prima sediamoci a tavola.»

La tavola in questione non era il solito tavolaccio che si trovava nelle fattorie del Regno, ma una vera e propria tavola, con le gambe lavorate e un robusto piano in legno di rosa nera, con splendide venature rossastre nel legno nero screziato di giallo, un regalo del Mastro d'Ascia di Scarath per ringraziare Rupert di un completo di asce e scalpelli davvero unico nel suo genere. Sulla tavola Beth aveva disteso una splendida tovaglia ricamata e apparecchiato con veri piatti in cotto e bicchieri in vetro, non le solite ciotole in legno e i bicchieri di coccio. C'erano persino dei coltelli a tavola, e ognuno aveva un cucchiaio in legnoferro. Sembrava la tavola di un re, non di un umile artigiano.

Rupert sogghignò vedendo lo sguardo stupefatto del figlio mentre entrava nella sala da pranzo. «E non hai ancora visto il meglio» disse, strizzando l'occhio verso Beth. «Forza, forza, voi due, andate a tavola che altrimenti do tutto ai maiali!» ringhiò la donna, restituendo al marito un cenno d'intesa.

Agi si diresse subito al suo posto, ma senza sedersi, dopo aver poggiato la forma di formaggio a un capo della tavola, vicino a un paio di ceste in una delle quali Rupert mise le noci. Nell'altra c'erano già le pere di zio Rubeus. A quel punto Beth entrò come un generale a un trionfo nella via

principale di Loth, portando su un largo vassoio nientemeno che un'oca farcita, circondata da una corte di mele cotte e foglie di lattuga fresca, e la poggiò al centro della tavola. Agi era semplicemente sbalordito, ma conosceva bene i genitori e sapeva che non avrebbero detto una parola finché non fosse giunto il momento giusto. Era evidente che se la stavano godendo un mondo.

Quindi Rupert prese un po' di carne, di formaggio e una pera dalla tavola, si diresse verso il focolare e li gettò nel fuoco dicendo: «Calla, madre della Terra e di tutti gli esseri viventi, ti ringraziamo per questi tuoi doni che ti preghiamo di dividere con noi». Fatto questo i tre si sedettero a tavola e finalmente si cominciò a mangiare. Agi non ce la faceva più a resistere, ma stette al gioco. Non sarebbe stato lui a chiedere per primo.

Dopo qualche minuto Rupert scoppiò in una fragorosa risata: «E va bene ragazzo. Si vede che sei un duro. Devi aver preso da tua madre. Duro e testardo!».

«Senti chi parla, quello che quando il capitano della "Zanna Spezzata" si rifiutò di portarci oltre il Cristallo Verde, lo sfidò in ogni taverna del porto a chi bevesse più Succo di Drago, finché non acconsentì ad accompagnarci all'Isola di Horsa.»

«E tu che...»

«Va bene, va bene! Allora, glielo dici tu o glielo dico io?»

«Prima le signore, ovviamente.»

«Agi» disse Beth volgendo uno sguardo serio e penetrante al figlio «Tra sei mesi avrai una sorellina.»

Agi rimase di sasso. Sapeva che prima o poi avrebbe avuto un fratellino o una sorellina, insomma, in fondo quando mai si era vista una famiglia con un solo figlio? Non certo da quelle parti, almeno. Ma una sorellina... Che ci poteva fare con una sorellina?

«Mi raccomando» disse sorridendo Rupert «non esagerare con l'entusiasmo, che potrebbe farti male!»

«No, ecco, beh... Insomma, sono felice, certo, molto felice... Io...»

«Va bene ragazzo, non ti preoccupare. Avrai tempo per abituarti all'idea.»

«E come pensate di chiamarla?» chiese Agi, cercando di superare la sorpresa e l'imbarazzo.

«Lisa, come la nonna di Beth. Era una donna forte e molto, molto saggia.»

«Lisa» scandì Agi, cercando di assaporare quel nome che lo avrebbe ac-

compagnato per chissà quanti anni. «Lisa... Bel nome, sì, bel nome davvero. Ma cosa significa?»

«Significa *sciolta*, cioè *libera*, nella lingua dei nomadi del Davenhert.»

«Esatto» continuò la madre. «È il nostro augurio per una vita di avventura e libertà.»

«Bene, e adesso festeggiamo. Forza, che dobbiamo rendere il giusto onore al pranzo preparato da tua madre!»

Thump!

«Cosa è stato?»

«Non so, mi è sembrato venisse dalla porta...»

Thump!

«Aiuto, per favore, aiutatemi!»

Ora si sentiva chiaramente: c'era qualcuno all'uscio e sembrava stesse male.

«Aiuto, vi prego...»

La voce era sottile, roca, come di chi avesse ormai esaurito tutte le forze solo per arrivare fin lì. Sia Rupert che Beth si alzarono agilmente dalla tavola e si diressero verso la porta, senza neanche farsi un cenno: erano abituati a muoversi rapidamente quando ce n'era la necessità, e quello sembrava proprio uno di quei casi.

Rupert aprì la porta mentre Beth si portava rapidamente alla finestra sbirciando fuori nel buio e portando la mano alla mannaia che aveva usato per tagliare il collo all'oca. A terra, raggomitolata contro lo stipite della porta, c'era una figura malandata, coperta da uno scialle nero chiazzato di sangue.

«Tessa, Tessa, per la Dea, ma cosa è successo? Aspetta, ti aiuto, così...»

Rupert aiutò la ragazza, perché di una giovane donna si trattava, a superare la soglia.

«Ecco, appoggiati a me.»

Beth arrivò immediatamente con bende pulite e una bacinella di acqua calda. Come avesse fatto in pochi secondi a procurarsela era un mistero, ma Beth era fatta così, aveva una sua magia: era sempre pronta, qualunque cosa succedesse.

«Dove sei ferita? Cosa ti è successo bambina mia? Fammi vedere.»

La voce di Beth era dolce, affettuosa, ma nel contempo decisa, quella di chi di ferite ne ha viste tante e sa bene come curarle.

«Beth, Beth... I demoni... I demoni... dobbiamo scappare, andare via! Oh

Madre, non possiamo restare qui, dobbiamo fuggire subito, vi prego!»

«Calmati ora e dimmi cosa è successo, dall'inizio. Di quali demoni stai parlando?» le domandò Beth con la stessa voce calma e autoritaria mentre le sue dita esaminavano veloci e con perizia il corpo di Tessa alla ricerca di ferite o fratture.

«Sono arrivati all'imbrunire. Erano centinaia, migliaia, gli occhi di fuoco, neri come il cuore di Oki, è terribile... Li stanno massacrando tutti... tutti...» scoppiò in singhiozzi la ragazza.

Beth fece un cenno a Rupert, come a dire «È tutto a posto, è solo spaventata, evidentemente il sangue non è suo.»

«Ascolta Tessa, devi dirmi tutto, dal principio.»

Questa volta era stato Rupert a parlare con voce autoritaria, lentamente, con quel tono pacato ma inequivocabile che non ammette repliche.

«Ero all'osteria, come al solito. Gorgi mi aveva chiesto di andare a spillare un paio di brocche di quello buono, che era venuto alla locanda il capitano delle Guardie con un paio di suoi amici. Erano tutti lì, che festeggiavano e ridevano quando si è sentito un tremore. La terra tremava, era un rombo cupo, pensai a un terremoto, o almeno così credo... Qui di terremoti non ne abbiamo mai avuti...»

«Va bene così, cara, vai avanti...»

«Vi prego...» disse Tessa sollevando per la prima volta il viso rigato dalle lacrime. «Non c'è tempo, dobbiamo andare via...»

«Beth, chiudi le imposte e spegni i lumi, lascia accesa solo la lampada da viaggio, con lo schermo abbassato.»

La casa calò in un'oscurità quasi completa. La fattoria di Rupert e Beth era stata costruita su un colle al centro del quale c'era una larga fossa, circondata da un boschetto di cipressi. Probabilmente era il tetto di una qualche caverna sotterranea, crollato in tempi antichi. La fattoria era in pratica quasi invisibile di giorno e la notte, se non si accendevano lumi, lo diventava del tutto.

«Vai avanti, Tessa. Non ti preoccupare, qui siamo al sicuro.»

«Oh, no... Nessuno è al sicuro da... da quelle bestie...»

«Forza, continua.»

«Insomma, il Capitano e gli altri sono usciti per vedere cosa stava succedendo. Io ero appena risalita dalla cantina che li ho visti uscire e...»

«Uscire e...?»

«Il suono è diventato sempre più forte, sembrava... un temporale estivo, ecco... un rombo continuo, e poi si è scatenato l'inferno. Era un'onda,

un'onda nera che ha travolto tutti quelli che stavano in strada... Le case hanno incominciato a bruciare... La gente gridava... Gorgi mi ha preso una spalla e mi ha ricacciato a forza in cantina. "Il passaggio dietro il vecchio tino" mi ha detto. "Forza, vai, noi ti seguiamo". Sono scesa giù, ho spostato la mensola che apriva il passaggio...»

Beth rivolse uno sguardo sconcertato alla ragazza...

«Quale passaggio? Di cosa stai parlando?»

«Molti anni fa, durante la Guerra dei Quattro Regni, Gorgi scoprì dietro il muro della cantina una serie di gallerie naturali, così pensò bene di costruire un passaggio che poi nascose dietro a un vecchio tino. Fece un doppio fondo al tino dal quale si poteva accedere al passaggio spostando una mensola sul muro accanto. Un lavoro perfetto che lo salvò più volte dagli Arruolatori dell'Usurpatore. Due anni fa mi mostrò il passaggio, nel caso gli fosse capitato qualcosa. "Non ho figli" mi disse "e voglio che alla mia morte la locanda sia tua".»

«Capisco, ma vai avanti. Cosa è successo dopo?»

«Sono entrata nel passaggio ma ero troppo spaventata, e invece di uscire sotto la Roccia del Lupo, poco fuori il villaggio, sono uscita vicino al Tempio di Briga. Ero confusa... Non capivo cosa stesse accadendo... Stavo per rientrare quando qualcuno mi ha spinto. Erano due ragazze, inseguite da uno di quei mostri... Ho sentito un grido e il sangue mi è schizzato addosso... Ero terrorizzata, non so come sono rotolata di nuovo nel passaggio sotterraneo. Mi sembrava un incubo. Credevo mi stessero alle calcagna. Mi sono trascinata sulle mani e sulle ginocchia, ho corso, sono caduta non so quante volte e poi ho visto la luce delle lune. Sono uscita e sono corsa fin qui con le ultime energie rimaste. Dobbiamo andar via, subito, vi prego. Ho paura... Per favore, per favore...»

«Rupert, vieni a vedere.»

Rupert si rizzò e si voltò verso Beth che aveva riaperto la porta di casa e stava guardando fuori... Anche Agi si avvicinò per sbirciare. Si vedeva come un alone rosso diffuso a nord, più o meno dove c'era il villaggio.

«Sta bruciando» disse laconica Beth. Non c'era bisogno di altri commenti.

«D'accordo, preparatevi. Tu Agi, mettiti le cose più robuste che hai, metti un cambio nel tuo zaino e prepara quattro otri d'acqua. Beth, vestiti e sella i cavalli. Io prendo le armi.»

«Credo sia troppo tardi, amore» disse piano Beth, con un tono piatto che fece venire un brivido su per la schiena ad Agi. Non aveva mai visto i suoi

genitori così. Si erano come trasformati: erano freddi, tranquilli, sicuri, ma lo sguardo tradiva un senso di impotenza. Forse in cuor loro avevano già valutato la forza del nemico e calcolato la probabilità di uscirne vivi, e non doveva essere molto alta.

«Va bene. Agi, tu e Tessa andate nella stanza sul retro e barricatevi dentro. Prendi questa daga e non uscire di lì per nessun motivo.»

«Ma padre, io voglio...»

«Fa come ti ho detto.»

«Beth, prendi l'arco, io preparo le armi e prendo i corpetti.» Rupert si diresse veloce verso l'armeria dove prese alcune spade, un'ascia e un fascio di giavellotti leggeri, ideali contro un attacco a cavallo; quindi si infilò nella cintura alcuni coltelli da lancio e un paio di piccole accette, sempre da lancio e infine prese due corpetti di cuoio con agganciati due corti grembiuli che servivano a coprire l'inguine senza impacciare nei movimenti chi li indossava. Era una sua invenzione e ne andava molto fiero.

«Ecco, metti questo. Ci metteremo sul bordo del colle, tu sul lato destro, io a sinistra, vicino al ciliegio.»

«D'accordo, dammi una mano con queste faretre» rispose Beth, che nel frattempo si era sfilata il vestito ed era rimasta solo con una camicetta e i lunghi mutandoni di lino che indossava sotto l'abito.

Un altro vantaggio nella posizione del colle su cui sorgeva la fattoria era che un eventuale attacco poteva giungere solo da nord: a est e a sud, infatti, il terreno andava giù a picco su un profondo torrente. Non che fosse impossibile salire da lì, ma non certo con i cavalli. A ovest il terreno era coperto da un fitto sottobosco inframmezzato da querceti e roveti piuttosto alti, difficili da superare sia a piedi che a cavallo. Certo un assedio avrebbe avuto presto ragione di queste difese, ma la fattoria non era un castello né pretendeva di esserlo; le bastava essere ben messa per un eventuale attacco di briganti o qualche banda di soldati staccatasi dalla colonna principale di un eventuale esercito invasore. A Rupert piaceva non lasciare nulla al caso.

Nel frattempo Agi si era barricato nella stanza da letto dei genitori, aveva messo un pesante baule di fronte alla porta e aveva bloccato l'unica finestra della stanza con un robusto saliscendi in ferro. Sia la porta che le ante erano in legnoferro e i muri erano belli spessi. L'unica cosa che lo avrebbe potuto far uscire da lì era il fuoco, ma questo avrebbe voluto dire che i suoi genitori non erano riusciti a bloccare gli invasori. Il tetto infatti non era di paglia, come in tutte le altre fattorie dei dintorni, ma di tegole di coccio su una struttura di legnoferro e muratura, una tecnica che Rupert

aveva imparato nelle terre meridionali, dove le case sono di mattoni, non di legno come nel nord, a causa della scarsità di legname adatto a costruire in quelle terre, calde e umide. Agi stringeva l'elsa della daga tanto da farsi male alle dita, era teso e contratto come la corda di una balestra. Il silenzio era insopportabile.

Non durò a lungo. Presto si sentirono delle grida, lo scatto secco dell'arco della madre, urla di dolore, quindi il clangore delle spade, sempre più vicine, fino a che il suono del combattimento non arrivò in casa. Ora il rumore era proprio oltre la porta. Sentì delle urla bestiali e ogni tanto una voce, un rapido comando: suo padre e sua madre stavano combattendo in silenzio, dandosi una voce solo quando era strettamente necessario. A un certo punto sentì un colpo alla porta.

«Agi, vieni fuori! Presto!»

Era sua madre. Le cose dovevano essersi messe male. Spostò il baule. Tessa era troppo spaventata per aiutarlo. La prese per un braccio, ma lei si ritrasse. Le strinse l'avambraccio, fino a farle male. Agi era ancora un ragazzo, magro e dinoccolato, come tutti i ragazzi alla sua età, ma era più forte di quanto sembrasse. I suoi genitori l'avevano addestrato a combattere fin da piccolo e a resistere alla fatica e al dolore. Non era stato un addestramento pesante - in fondo erano in un Regno civile, dove raramente si vedeva qualche bandito - ma le cose cambiano e la vita può sempre serbare qualche sorpresa. Così Agi passava gran parte del tempo in cui non studiava o aiutava la madre nelle faccende domestiche a fare esercizi con il padre o con qualche suo amico di passaggio.

Tessa infine si scosse, era come imbambolata. Si lasciò trascinare senza fare più resistenza verso la porta che si spalancò di colpo. Agi alzò la daga: nel vano vide sua madre, di spalle, combattere contro un ammasso di stracci che ringhiava, nero come il carbone. La puzza lo colpì come un pugno allo stomaco. Non c'era solo l'odore di sangue e di feci nell'aria, tipico di una battaglia: c'era anche un altro odore, come di carne marcia, decomposta, dolce e nauseante. Non riuscì a vedere bene l'avversario della madre perché questa continuò a mantenersi fra l'essere ripugnante e i due giovani.

«Forza, esci, corri, porta Tessa ai cavalli, dovete scappare, subito! Possiamo tenerli a bada ancora per poco!»

«No, madre, no!»

«Maledizione, Agi, vai!» gridò Beth con rabbia. «Vaiii!»

Agi si lanciò fuori dalla porta della stanza. Riuscì a vedere con la coda dell'occhio suo padre che teneva a bada altre due mostruosità, ma non poté

capire se fosse ferito o meno.

Era quasi arrivato alla porta che dava sulla stalla quando sentì uno strattone al braccio. Si voltò e vide uno degli attaccanti che aveva afferrato per una spalla Tessa. L'essere era completamente avvolto da stracci pesanti, di colore nero, o almeno questo sembravano, dato che era ben difficile vedere in quelle vesti un qualche tipo di abito. Inoltre aveva sia il capo che il volto coperti da una specie di fusciacca. Solo gli occhi rimanevano scoperti, rossi come il fuoco. La mano che aveva afferrato la ragazza aveva dita ossute, la pelle grigia, come quella di un cadavere rimasto troppo tempo nel fiume in cui era affogato. Era rugosa ma dura come il cuoio.

Agi cercò di colpire il polso con la daga, ma l'essere si girò fulmineo e parò con una spada sottile di colore nero. Allora Agi lasciò Tessa, si abbassò e cercò di colpire la caviglia del demone - perché ora non aveva più dubbi: Tessa aveva ragione, quelli non potevano che essere demoni - ma il panno pesante che scendeva sulle gambe del mostro deviò il colpo. Il ragazzo allora rotolò di lato e si rialzò rapidamente dall'altra parte della stanza, rimettendosi in guardia. Suo padre gli aveva insegnato che quando si combatte una buona regola è quella di muoversi sempre, non farsi mai trovare dove l'avversario si aspetta che tu sia. Ma l'essere, anziché cercare di colpirlo si girò verso Tessa, la sollevò sopra la testa e gliela lanciò addosso. Agi, invece di schivarla, cercò di afferrarla per attutire il colpo, ma fu un errore: con quella mossa il demone li aveva messi fuori combattimento tutti e due. Agi lo capì subito, ancor prima di aver deciso di non spostarsi, ma non poteva lasciare che Tessa colpisse il muro: si sarebbe senz'altro rotta l'osso del collo. Più tardi Agi desiderò che fosse successo, ma in quel momento l'unico suo pensiero fu di salvare la ragazza.

Intanto nell'altra stanza il rumore del combattimento si era fatto più intenso. Dovevano essere arrivati altri demoni, ma Agi aveva già abbastanza problemi a salvare la pelle di Tessa e la sua, per cui decise di dimenticarsi dei genitori: se la sarebbero cavata, se l'erano sempre cavata. Cercando di liberarsi del corpo di Tessa che era probabilmente svenuta, Agi vide il mostro sollevare la spada come se fosse un pugnale, tenendola con entrambe le mani, e calarla di punta verso la sua testa. Si mosse quel tanto che bastava per evitare il colpo, come gli aveva insegnato il padre.

«Guarda la lama del tuo nemico, non chiudere gli occhi, spostati solo quel tanto che serve e non perdere il contatto con l'avversario» gli diceva ogni volta che combattevano.

La lama gli sfiorò la guancia senza ferirlo e si incastrò fra due pietre del

pavimento. Allora Agi approfittò di quell'insperato colpo di fortuna per scivolare da sotto la spalla destra di Tessa e lanciò la sua daga verso il volto del mostro. Sapeva che non si dovrebbe mai lanciare l'unica arma che si ha, ma il demone era più forte e così decise di tentare il tutto per tutto. La lama, corta ma pesante e perfettamente bilanciata, colpì il demone nell'occhio sinistro. Il mostro lanciò un ululato tremendo e si portò le mani al volto cercando di estrarre la daga. Agi si voltò verso Tessa ma lei era ancora a terra, tramortita. «Non ce la farò mai a portarla di peso, è più grande di me» pensò. Allora raccolse velocemente la lama nera che il demone aveva lasciato cadere e si volse verso il mostro. L'elsa era fredda, quasi gelida. Sentì come un brivido nelle ossa. L'intera spada sembrava fatta in un unico pezzo, dal manico alla punta. Non era metallo, ma uno strano materiale nero che sembrava vetro, duro come l'acciaio e molto più tagliente. Gli bastò infatti spingere la lama verso il suo avversario per sentirla penetrare facilmente nel corpo, recidere tendini e muscoli, spezzare persino le ossa, fino a uscire dall'altra parte. L'ululato si trasformò in un rantolo rotto di sorpresa. Il demone abbassò di colpo le mani, si irrigidì, tremò un paio di volte e quindi cadde all'indietro. La spada uscì come se l'essere fosse stato fatto di cera. Pulita. Non c'era una sola goccia di sangue sulla lama.

Quasi nello stesso momento si sentì un grido provenire dal salone: «Rupert, nooo!». Era sua madre. «Madre!» gridò Agi. Si lanciò verso la porta in tempo per vedere suo padre cadere trapassato da due lame nere, una al collo e l'altra al fianco. Beth si scagliò come una tigre verso gli assalitori ma un demone enorme, grande almeno una volta e mezza gli altri, tanto che quasi toccava il soffitto, la colpì alle spalle con una pesante ascia. La lama penetrò a fondo spaccando la spina dorsale della donna che crollò di colpo con un tonfo sordo. Era troppo per Agi. Si girò di scatto e incominciò a correre, aprì la porta sul retro e si lanciò verso la stalla. Non c'era tempo per sellare i cavalli e senza redini Agi non sarebbe riuscito a cavalcare. Sapeva che i Romài cavalcavano senza sella e senza finimenti, ma lui non ci aveva mai neanche provato. Così superò la stalla e si diresse verso nord, poi, appena sul bordo del colle, scartò a est, verso il torrente e corse rapido lungo il greto per almeno una stara. Non incontrò demoni e non si voltò a vedere se lo stessero inseguendo. Sapeva dove andare. Superò il bosco e si diresse verso una vecchia quercia che svettava isolata in mezzo a un campo di segale. Lì, tra le radici nodose, si apriva una buca. Era l'ingresso delle caverne che Agi aveva scoperto nel primo pomeriggio. Il giovane si lanciò in avanti, strisciando e spingendo con i piedi, sputando la

terra che gli entrava nella bocca, e continuò così finché non cadde scivolando in una fossa in fondo al cunicolo. Era arrivato in una grotta più ampia, alta quasi quanto lui e larga almeno otto braccia. Si appoggiò con la schiena alla parete fredda e umida e si cinse le ginocchia con le braccia, cercando di rallentare il respiro. Gli ci vollero almeno una decina di minuti.

Solo allora si ricordò di Tessa, e pianse.

Capitolo II

Agi si svegliò di colpo. Era indolenzito e infreddolito, non riusciva a muoversi. Cercò di spostare un braccio ma la spalla gli faceva troppo male, non riusciva neanche a girare la testa. Sentiva come un dolore acuto salirgli su da qualche punto imprecisato del fondo schiena fino al collo, bloccandoglielo in una fitta dolorosa. Cercò di spostarsi facendo prima dei piccoli movimenti, lentamente, allungando gli arti, girando il collo quel tanto che poteva. Dopo qualche minuto riuscì a girarsi e mettersi a carponi. Lentamente iniziò a risalire il cunicolo. Solo quando fu finalmente fuori ricordò distintamente come era capitato lì e quello che era successo. Venne preso dal panico e dall'ansia: il padre, la madre... Tessa... Oddio! Tessa! Doveva tornare indietro. Forse l'avevano catturata, potevano averle fatto del male. Uccisa no, non aveva senso. Sicuramente l'avevano catturata e portata con loro.

Agi, come tutti i ragazzi cresciuti in una fattoria, sapeva perfettamente cos'era il sesso, non solo perché aveva visto tante volte gli animali farlo, ma perché da quelle parti ragazzi e ragazze iniziavano piuttosto presto a rigirarsi nei covoni o in qualche macchia, e non era raro inciamparvi sopra, con quel misto di imbarazzo e divertimento che poi dava da chiacchierare a tutti per almeno una settimana. Lui stesso, sebbene avesse solo dodici anni, aveva già avuto qualche avventura con un paio di ragazzine più grandi di lui di un paio d'anni. Non che avesse concluso molto, ma era stato comunque divertente, un po' come farsi il bagno nudi nello stagno con gli amici, solo che lo era in modo diverso.

Sapeva anche fin troppo bene cos'erano gli stupri e le violenze che i soldati facevano alle donne quando invadevano una terra. E di guerre piccole e grandi Kios ne aveva viste tante. Non che ne avesse esperienza diretta, ma ce l'avevano gran parte delle donne di più di trent'anni che vivevano da quelle parti, triste conseguenza di quella Guerra dei Quattro Regni che a-

veva sconvolto anche le campagne più distanti del reame settentrionale. D'altra parte, come diceva a volte sua madre, che di cose del genere ne aveva viste parecchie e subite, purtroppo, anche qualcuna, «*non è lo stupro che ti ammazza, è il violentatore, per cui se sopravvivi, ringrazia gli Dèi, asciugati le lacrime e vai avanti*». E la cosa non riguardava solo le donne. Durante la guerra anche diversi giovani e ragazzi erano stati violentati.

Comunque, pensò il ragazzo, con quello spirito pratico che contraddistingueva i suoi, meglio violentata che massacrata. Così Agi si alzò in piedi, si stiracchiò più volte e iniziò a battere i piedi sulla terra dura e gelata dalla brina, finché non sentì il sangue tornare a scorrere in tutto il corpo. Il sole era sorto da poco e l'aria fredda gli condensava il fiato in grossi sbuffi di vapore. I vestiti erano umidi, gelati e appiccicaticci, ma per il resto stava bene: non era ferito, a parte qualche livido, e ora riusciva a muovere il collo molto meglio.

Aveva bisogno di liberarsi gli intestini ma lì era troppo esposto. La zona del campo dove era sbucato era infatti piuttosto scoperta, se si escludeva la vecchia quercia, ma se ci fosse stato qualcuno in agguato, lì intorno, l'avrebbe sicuramente visto perché il bosco era piuttosto distante. Non che facesse alcuna differenza, dato che non c'erano nascondigli nei quali ripararsi, a parte la buca da cui era uscito; dubitava comunque che qualcuno l'avesse seguito e soprattutto che fosse rimasto lì per cercare di sorprenderlo all'uscita. Non era certo così importante, e poi a quest'ora quei mostri dovevano essere già lontani.

Questa considerazione gli fece venire in mente che doveva assolutamente avvertire qualcuno, prima che un altro villaggio venisse attaccato. Doveva andare a Libeth, il villaggio più vicino al suo. Lì c'era una piccola guarnigione che presidiava il Castello del Duca - poco più di una grande villa, in realtà - e soprattutto c'era un mago che avrebbe potuto far pervenire un messaggio a Loth, la capitale del Regno del Nord. Non poteva tuttavia andarci a piedi: sarebbe dovuto tornare alla fattoria a prendere un cavallo e inoltre aveva bisogno di abiti asciutti e di qualcosa da mangiare e da bere per il viaggio. Ci sarebbero voluti almeno due giorni di cavallo per arrivare a Libeth. Gli serviva anche una coperta e un'arma, quantomeno un coltello. Sapeva che non lo aspettava un felice ritorno a casa: aveva ancora negli occhi la madre che si schiantava a terra sotto quel terribile colpo d'ascia e suo padre, infilzato come un cervo che ancora cercava con le corna di colpire i lancieri che lo avevano attaccato. Ma la morte è morte, e i suoi non avrebbero voluto che si fosse lasciato andare a un attacco di auto-

commiserazione, anzi, sentiva un po' di vergogna per essere scappato così, senza neanche cercare di difendere Tessa da quei demoni. Per fortuna Rupert e Beth avevano fatto un buon lavoro. Se infatti, da una parte, avevano insegnato ad Agi che morte e dolore sono un'inevitabile conseguenza della vita, dall'altra non avevano messo in testa al ragazzo fantasiosi ideali di eroismo a tutti i costi, tipo quelli che venivano insegnati ai figli dei signorotti locali o che cantavano i menestrelli alla festa del villaggio. Scappare era la sola cosa da fare, a quel punto. Se esisteva ancora una sola possibilità di salvare Tessa, questa era dovuta al fatto che lui fosse scappato piuttosto che rimasto lì a farsi ammazzare come i suoi genitori.

Mentre faceva queste considerazioni, Agi si era già incamminato verso la fattoria. Si muoveva con una certa prudenza, cercando di non stare troppo allo scoperto, dove possibile, prestando attenzione a ogni eventuale segnale della presenza di qualcuno di quegli esseri immondi. La campagna, tuttavia, sembrava tranquilla, come se nulla fosse successo la sera prima. Unico indizio di quella tragica notte erano alcune sottili volute di fumo nero che si alzavano un po' più ad ovest, dove si trovava il villaggio, ma a quello avrebbe pensato dopo. Ora il suo obiettivo era di raggiungere quanto prima la fattoria e mettersi in viaggio per Libeth. Arrivato al torrente si acquattò dietro a un cespuglio e liberò gli intestini, quindi si pulì con alcune foglie e si rimise in cammino.

Dopo qualche minuto giunse ai piedi della collina sulla quale sorgeva la fattoria. Regnava un silenzio assoluto. Non si vedeva neanche un filo di fumo, segno che la costruzione era probabilmente ancora intatta. Iniziò a salire con prudenza lungo l'erta, dalla parte del torrente, cercando di nascondersi nel sottobosco, là dove era meno fitto. Quando arrivò in cima, rimase fermo ad osservare per almeno cinque minuti. Non avere mai fretta di cadere nelle braccia del nemico - diceva sempre suo padre - prima osserva, poi pensa almeno due volte, e quindi agisci.

Così fece: quando fu sicuro che non ci fosse nessuno in giro, scese verso il muro orientale della casa e guardò verso il cortile. Era preparato al peggio ma ciò che vide gli fece venire una fitta allo stomaco che quasi lo piegò in due. Lasciando da parte ogni prudenza e senza quasi neanche rendersene conto, uscì allo scoperto e si inoltrò lentamente nel cortile davanti all'ingresso principale. Lì, piantate nel terreno gelato, c'erano le spade di suo padre e di sua madre, e sopra, infilate nel manico dell'elsa, le teste dei suoi genitori. Rimase a fissarle in silenzio, la testa vuota, quasi fosse lui il fantasma in quel luogo, e non l'unico sopravvissuto a una strage. Poi cadde

in ginocchio e vomitò.

«Non c'è nobiltà in una testa mozzata» gli aveva detto una volta Rupert. «Niente coraggio o dignità, solo l'urlo pietrificato di una vita spezzata, il volto deformato dal dolore, i muscoli irrigiditi dal freddo e dalla morte. Non c'è bellezza né nobiltà, anche se si è combattuto come eroi, se si è caduti nobilmente, cercando di difendere coloro che si amava. La morte non è bella, ragazzo mio.»

Solo adesso capiva appieno il significato di quelle parole. Il dolce viso della madre che solo la sera prima gli sorrideva felice si era trasformato in una maschera deforme, contratta in un urlo silenzioso, gli occhi sbarrati, le labbra tirate sui denti.

L'aria iniziò a risuonare del ronzio delle mosche che, svegliatesi dal torpore della notte, erano attirate dall'odore del sangue rappreso. Agi si rialzò, si tolse la camicia bagnata e la gettò sulle teste dei genitori per proteggerle da quell'ultimo scempio. Quindi, ancora con lo stomaco contratto e nella bocca un sapore amaro, si diresse verso l'ingresso della fattoria. A terra c'erano le tracce della lotta, il segno dell'ascia che aveva spezzato la vita di Beth in mezzo a una pozza di sangue raggrumato, le sedie rovesciate, i mobili scheggiati e sangue, tanto sangue ovunque. Ma non c'erano cadaveri, né quelli dei suoi genitori, né quelli dei demoni che li avevano ammazzati. Avevano portato via tutto.

Allora il ragazzo si diresse verso la stanza sul retro, quella dove aveva combattuto contro il demone che aveva afferrato Tessa. L'odore del sangue lo fece quasi svenire. Si piegò in due e cercò di vomitare di nuovo, ma oramai non c'era più nulla da rimettere, neanche i suoi stessi succhi gastrici. I conati lo scossero per diversi minuti prima di riuscire a rimettersi in piedi, appoggiandosi con una mano allo stipite della porta. Al centro della stanza, riversa supina sulla cassa dove sua madre teneva tovaglie e asciugamani, c'era Tessa, quasi completamente nuda, con le braccia e le gambe aperte che penzolavano inerti e la testa rivoltata all'indietro in un ultimo straziante grido di agonia. Uno squarcio l'apriva dal collo fin giù all'inguine lasciando scoperte le interiora. Gli occhi erano stati strappati, la lingua mozzata. Il corpo era solcato di tagli di ogni genere, mutilato in più punti. Non era stata una morte rapida, quella. Povera Tessa.

Mai, neanche nelle storie più raccapriccianti, Agi aveva mai sentito di un tale scempio. Di morti violente ne aveva sentite descrivere tante, sia dai suoi genitori che da zio Rubeus. Sapeva di popoli nelle terre meridionali che praticavano il cannibalismo, di altri che facevano sacrifici umani ai lo-

ro Dèi, alcuni arrivando a strappare dal petto il cuore ancora pulsante della vittima, ma si trattava di morti abbastanza rapide, per quanto dolorose, e comunque sempre legate a un motivo preciso, per quanto discutibile. Persino la tortura non gli era ignota, ma anche quella era sempre legata a ottenere un risultato. Mai e poi mai aveva sentito di una tale barbarie, fatta per il solo sadico piacere di infliggere dolore. Mai aveva visto un corpo umano ridotto in quelle condizioni. Tessa era una ragazza gentile, che non si dimenticava mai di mettergli da parte qualche biscotto quando Gorgi preparava un banchetto per un personaggio importante in visita al villaggio. Era la cosa più vicina a una sorella che avesse mai avuto...

Una sorella. Solo allora Agi si ricordò di quello che aveva detto la madre la sera prima. Lisa, la sorellina che non avrebbe mai conosciuto... Si vergognò di aver pensato a lei come a qualcosa di poco importante. Adesso avrebbe voluto che sua sorella fosse potuta nascere, avrebbe voluto potersi curare di lei, aiutare sua madre a crescerla, portarla a cavallo insieme a suo padre... Adesso... Ma adesso era troppo tardi, adesso: era tutto finito.

Tornò nella sala grande, si diresse verso la camera da letto dei suoi, prese una coperta e la stese a terra, accanto al baule. Poi spinse quello che rimaneva di Tessa giù dalla cassa, sulla coperta, cercando di ricomporre le membra irrigidite come meglio poteva, lo sguardo che quasi trapassava il corpo, per guardarlo senza realmente vederlo. Quindi andò sul retro dove il padre teneva gli attrezzi e prese una pala e un piccone, tornò nel cortile di fronte alla casa e iniziò a scavare. Il sole oramai aveva iniziato a scaldare l'aria, mentre l'odore di morte aveva iniziato ad attirare insetti di ogni genere. Già alcune formiche avevano iniziato a risalire la spada della madre per arrivare alla testa. Agi non perse tempo a scacciarle: sapeva che era inutile. Si concentrò piuttosto sul lavoro che stava facendo: scavò due buche, una grande, per Tessa, ed una più piccola, per le teste dei suoi. Inutile sperare di trovare i corpi. Per qualche motivo i demoni li avevano portati via assieme a quelli dei loro compagni. Perché avessero lasciato Tessa, invece, era un mistero.

Gli ci vollero più di due ore per scavare due fosse abbastanza grandi. Nonostante il sole ora fosse già alto, la terra era molto dura, sia per il gelo notturno, sia perché il terreno era già piuttosto compatto di suo davanti alla casa. Già dopo mezz'ora Agi si era reso conto di aver fatto un errore a scavare proprio lì, invece di cercare un terreno più morbido, come quello dietro la casa, dove c'era il piccolo orto nel quale sua madre aveva piantato varie erbe aromatiche. I semi li aveva raccolti nelle sue ultime avventure e

gelosamente custoditi per diverso tempo. Il fatto era che non gli sembrava giusto seppellire i suoi in un orto sul retro, quasi nascondendone le tombe. Quella era la loro casa ed erano ancora loro i padroni. Li avrebbe messi lì, davanti all'ingresso, a custodirla in morte come avevano fatto in vita.

Quando le fosse furono sufficientemente profonde, Agi sfilò le due teste dalle spade, ancora coperte dalla camicia, le avvolse bene nella stoffa e le posò delicatamente una accanto all'altra nella buca più piccola. Quindi tornò nella casa, avvolse meglio che poteva Tessa nella coperta, fece un nodo dalla parte della testa e, tirandone l'altro capo, la trascinò fino alla buca più grande. Chiuse quindi anche l'altro lembo e la fece rotolare giù. Poi prese la pala, ricoprì le due fosse di terra che pressò ben bene fino a formare due bassi tumuli e quindi andò sull'altro lato della casa, dove suo padre teneva le tegole di scorta per il tetto, e portandone tre o quattro alla volta formò una sorta di copertura alle due fosse per impedire a qualche cane affamato o a qualche altro animale del bosco di scavare le tombe di Tessa e dei suoi.

A questo punto avrebbe dovuto dire una preghiera, per accompagnare il viaggio dei tre verso la Terra Senza Ritorno, ma non gli venne in mente niente. Era come svuotato. Le preghiere tradizionali che aveva imparato fin da piccolo sembravano senza significato, quasi una beffa, di fronte alla tragedia che lo aveva colpito. Tutto quello che riuscì a dire fu: «Addio mamma. Addio papà. Addio Tessa». Prese gli attrezzi e li riportò in casa. Quindi iniziò a preparare tutto l'occorrente per il viaggio.

Per prima cosa andò alle stalle, per vedere come stavano i cavalli. Mentre stava per aprire la porta sul retro vide con la coda dell'occhio qualcosa che spuntava da sotto la credenza che stava nella piccola stanza dove Tessa era stata massacrata. Era qualcosa di piccolo e nero, o almeno così sembrava. Si chinò in avanti, poggiando un ginocchio a terra per guardare sotto al mobile. Il respiro gli si fermò: era una di quelle spade, molto probabilmente quella che aveva usato per uccidere il demone. Doveva essere finita sotto la credenza quando era scappato. Quando i demoni avevano portato via tutto non dovevano essersi accorti che mancava una spada. Forse un panno o qualcos'altro aveva coperto l'unica parte che spuntava da sotto il mobile, ovvero la punta acuminata, qualcosa che Agi, quando aveva portato via il corpo di Tessa per seppellirlo, doveva avere inavvertitamente spostato.

Il ragazzo andò a prendere le molle che stavano vicino al caminetto, assieme alla paletta e all'attizzatoio, e facendo molta attenzione a non toccarla, provò a tirar fuori la lama da sotto al mobile. Aveva visto cosa potesse

fare quella spada e inoltre spesso le armi dei demoni erano avvelenate o possedevano una qualche magia che rendeva pericoloso anche solo toccare la lama, almeno così gli aveva detto una volta zio Rubeus. Ad ogni modo riuscì a tirare fuori la spada. Era molto semplice e sottile, probabilmente da qualche parte doveva esserci un fodero adatto.

Rupert aveva sempre molti foderi per spade che usava per tenere le sue opere finché il Mastro Calzolaio non gli portava quello commissionato. In realtà, se per fare una spada bastava un solo artigiano, spesso un fodero richiedeva il lavoro di più artigiani. La maggior parte dei foderi erano in legno rivestito di cuoio, ma alcuni avevano anche placche di metallo, borchie e intarsi di vari materiali, dalla pietra alla seta. Anche la cintura poteva essere molto complessa. I foderi che invece stavano nel baule dello stanzino attiguo alla forgia erano molto semplici ma robusti, perché dovevano accogliere le spade forgiate e affilate da poco e ne dovevano accogliere molte nella loro vita di custodi: legnoferro e buon cuoio spesso e resistente. Nient'altro.

Agi si diresse alla forgia dove stava il baule, lo aprì e scelse un bel fodero lungo e leggero. Sarebbe andato benissimo. Come molti foderi di Rupert non era da legare alla cintura, ma da agganciare sulla schiena con due spallacci che lasciavano spuntare l'elsa poco più sotto del collo. In questo modo era possibile coprire la spada col mantello in modo che non si notasse troppo e poterla ancora sguainare con facilità. Due fibbie servivano ad adattare gli spallacci alle dimensioni del portatore, in modo che potesse guardare verso l'alto senza toccare l'elsa con la nuca. Per fortuna che la spada non era molto lunga, anzi, era abbastanza corta. All'inizio gli era sembrata più lunga perché era molto sottile, ma ora gli stava sulla schiena senza scendere troppo in basso con la punta. Avrebbe comunque dovuto fare attenzione nel sedersi, ma a meno di non doversi accomodare su una sedia con la spalliera, oggetto peraltro molto raro da quelle parti, non avrebbe avuto molti problemi.

Sistemata la questione della spada se la tolse e l'appoggiò sul tavolo, dove aveva deciso di posare tutto il materiale che gli serviva per il viaggio. Quindi tornò verso le stalle. Fino a quel momento non aveva sentito alcun rumore o nitrito provenire dalla piccola scuderia dove i suoi tenevano i tre cavalli, Fischio, Stella e la sua cavallina, che il padre gli aveva regalato per il suo decimo compleanno: Perla. Adesso, mentre si avvicinava, si preparò a rivivere lo scempio consumato su Tessa. Ma la stalla era vuota. I demoni avevano portato via sia i cavalli che le selle e i finimenti. Era rimasta solo

una vecchia coperta logora che Agi usava per proteggere Perla dal cuoio della sella. E adesso? Come ci sarebbe arrivato a Libeth? Non poteva mica andarci a piedi! Se i demoni avevano portato via i cavalli probabilmente non ne era rimasto nessuno anche a Oressa, il villaggio che avevano incendiato. Quelli che non erano scappati erano stati sicuramente catturati. L'unica possibilità era provare alla casa del vecchio Tap. Difficilmente il vecchio calzolaio se l'era cavata, dato che passava tutte le sere all'osteria di Gorgi, a farsi la solita birra scura, per «scaldarsi le ossa», diceva lui. Tuttavia Tap aveva un'asina chiamata Lora, che in genere usava solo quando si recava a Libeth o in qualche altro villaggio per vedere se qualcuno aveva bisogno di far risolare un paio di vecchie scarpe o, più raramente, avesse bisogno di un paio di scarpe o di stivali nuovi. Forse Lora era ancora nella stalla.

Presa la decisione Agi iniziò a prepararsi. Prese tutto quello che poteva servirgli durante il viaggio e che poteva ragionevolmente portare in un paio di volte fino alla stamberga del vecchio Tap. Oltre a uno zaino e a una bisaccia prese anche due otri e una faretra, un arco corto, una daga, una piccola ascia, due coltelli - uno dei quali con la lama seghettata, che suo padre aveva portato dal Regno Occidentale - una coperta, un mantello, della corda, un acciarino e un po' d'esca per accendere il fuoco, alcune bende, un paio d'aghi e del filo da cucire, buono anche per suturare le ferite. In effetti fu tentato di lasciare la daga, avendo già la spada del demone, ma con quella roba non si sapeva mai. Magari poteva polverizzarsi dopo un paio di giorni, o poteva scoprire che usarla, per lui che era solo un essere umano, poteva essere molto pericoloso. Appena arrivato a Libeth l'avrebbe fatta controllare dal mago. Pensò anche come fosse piuttosto strano che i demoni non avessero portato via nessuna delle armi o degli strumenti che Rupert teneva nella forgia. Eppure alcune spade valevano decisamente parecchio.

Andò poi a prendere la spada del padre e della madre, le avvolse in un panno e aggiunse anche quelle al bagaglio. Non voleva lasciarle lì, né voleva seppellirle assieme alle teste. In genere, quando un guerriero muore, viene seppellito con le sue armi, ma Agi sentiva in qualche modo che questa volta non doveva essere così; forse perché mancavano i corpi, o forse perché le due spade rappresentavano l'ultimo legame rimastogli con i due genitori. Aveva la certezza che non avrebbe mai più rivisto quella casa e voleva portare con sé qualcosa che gli ricordasse sempre Rupert e Beth, qualcosa a cui loro avevano tenuto molto: le loro spade.

La spada di Rupert era una spada a doppio filo e punta triangolare, molto

semplice all'apparenza. La lama, lunga poco più di due braccia, era larga alla base e più affusolata nel grado debole; aveva inoltre un'elsa a croce con due pomelli ai lati che riprendevano il disegno del pomolo in fondo all'impugnatura. Quest'ultima aveva un manico in legnoferro sagomato rivestito da una striscia di cuoio lavorata in modo da essere al contempo morbida e robusta. Sebbene perfettamente bilanciata, era troppo pesante per Aggart che preferiva quella della madre. La spada di Beth era infatti molto più leggera sebbene fosse lunga quanto l'altra. Era uno stocco sorano, ovvero tipico della città di Sora, nella Penisola Occidentale. Era un'arma da punta, al contrario di quella del padre, non adatta ai colpi di taglio. La lama era a sezione triangolare, il che richiedeva una lavorazione molto raffinata. Su ognuna delle tre facce era scavato un solco per rendere più leggera, elastica e al contempo resistente la lama. La punta era affilatissima e molto flessibile. Il grado forte e quello medio erano invece molto robusti, per parare eventuali attacchi di taglio dell'avversario, mentre l'elsa era una splendida guardia a mezza gabbia formata da due fili, uno semichiuso sul manico, a proteggere la mano, l'altro intrecciato avanti il codolo a far da trappola alla lama avversaria.

Suo padre e sua madre gli avevano insegnato fin da piccolo come preparare la roba per un viaggio che durasse più di un giorno, per cui preparò il tutto automaticamente, senza pensare. In effetti, se non fosse stato per l'addestramento ricevuto, Agi non avrebbe certo messo su un equipaggiamento più adatto ad un avventuriero che a un semplice ragazzo di dodici anni. Fatto sta che così gli avevano insegnato, e così aveva fatto. D'altra parte in quel momento non voleva pensare a niente e concentrarsi su quello che doveva fare era un buon modo per riuscirci.

Prese un cambio d'abiti più pesante mentre indossò quello più leggero. Ai piedi mise i suoi stivaletti migliori, quelli che usava per andare a cavallo con il padre, mentre la cintura era quella che gli aveva fatto la madre per il suo ultimo compleanno. Tornò nella stanza da letto, oramai completamente a soqquadro, infilò il braccio sotto il pesante letto di legno e sollevò una pietra del pavimento. Lì sua madre teneva un gruzzolo per ogni emergenza. Divise le monete in tre parti. Alcune *spighe* d'oro - più leggere, ma solo quelle valevano quanto tutte le altre monete messe insieme - le infilò all'interno di una tasca segreta che la madre aveva fatto nella cintura; un certo numero di *talenti* d'argento li avvolse in un panno e li mise in fondo allo zaino; infine prese un paio di talenti e un gruzzolo di piastre di bronzo, sia piene che forate, e li mise in una borsa che legò alla cintura. Se si do-

veva far derubare tanto valeva che il ladro trovasse qualcosa che lo soddisfacesse e non cercasse altro.

Finito che ebbe di preparare i bagagli, tornò a fare un giro per la casa, per vedere se si era dimenticato qualcosa. Poi prese tutto ciò che aveva avuto un valore per suo padre e sua madre - piccoli oggetti portati dalle loro avventure, un braccialetto di oro nero, due orecchini di perle drago, rosse come il fuoco, e un piccolo flauto doppio che suo padre amava suonare la sera davanti al fuoco - li mise in un sacco cerato e li calò dentro al pozzo dietro la casa, legando poi un capo della fune a un piccolo anello di metallo che stava all'interno del bordo del pozzo, messo in modo che se uno si fosse fermato solo a prendere dell'acqua con un secchio, non lo avrebbe notato. Non era un granché come nascondiglio, ma non aveva tempo di cercarne un altro e poi in fondo erano solo oggetti. I suoi gli avevano insegnato a non legarsi a nessun luogo e a non avere interesse nel possedere alcun oggetto che non avesse una qualche utilità immediata. Ricordati - gli disse una volta la madre - che a volte ti troverai in situazioni in cui tutto ciò che potrai portare con te sarai solo te stesso: solo su quello dovrai poter contare. Gli venne da sorridere pensando a quando sua madre, per dimostrargli l'utilità di quel principio, gli raccontò di come una volta dovette scappare come natura l'aveva fatta dalle stanze di un nobile principe che l'aveva, per così dire, «convinta» a passare la notte con lui. Non che non fosse un bell'uomo, ma Beth era molto più interessata all'Occhio del Falco, uno splendido rubino che le servì per ripagare tutti i suoi debiti e ricomprarsi la nave che aveva perso al gioco proprio contro il fortunato sovrano.

Accorgersi che riusciva ancora a sorridere dopo tutto quello che era successo e il dolore che ancora gli bruciava dentro lo tirò un po' su di morale. Adesso era certo che ce l'avrebbe fatta. Sarebbe riuscito ad arrivare a Libeth e ad avvertire il comandante della guarnigione del massacro, ma prima doveva assolutamente andare al villaggio. Non ci sperava molto, ma forse non era l'unico sopravvissuto. Se ce l'aveva fatta lui poteva avercela fatta anche qualcun altro.

Così iniziò a portare il materiale raccolto alla baracca del vecchio Tap. Prima andò armato solo dell'arco e della daga. Quando fu sicuro che nella vecchia stamberga non ci fosse nessuno e dopo aver controllato che l'asina fosse come al solito nella piccola stalla sul retro, tornò per portare il resto. Ci mise un po' più del previsto, ma era meglio fare più viaggi ed essere pronto a un eventuale scontro che caricarsi troppo e farsi sorprendere stanco e impacciato da un qualche nemico.

Quando fu tutto pronto, dette prima una strigliata all'asina, quindi le diede da bere e della biada fresca. Due giorni erano lunghi anche per lei e doveva essere ben riposata. Sarebbero partiti nel tardo pomeriggio, col fresco, in modo da arrivare a Libeth nella tarda mattinata del secondo giorno.

«Brava Lora, brava. Abbiamo tanta strada da fare. Ora vado al villaggio, ma quando torno dovremo partire» disse Agi all'asina preparando lì accanto le due ceste da attaccare al basto. Quindi mise sul dorso dell'asina una coperta e il basto. «Ecco, così ti ci abitui. Io torno tra poco.»

Quindi il ragazzo prese la daga, l'arco e la faretra, si infilò alla cintura una piccola ascia da lancio e si mise nello stivale un coltello. Entrambi gli stivali avevano una piccola tasca fatta apposta per un coltello da lancio ciascuno, con una parte del bordo esterno che si poteva piegare per poterli rapidamente estrarre. I coltelli da lancio che aveva preso erano di quelli piccoli, senza un vero e proprio manico. Si doveva essere molto precisi per usarli e comunque non troppo lontani dal bersaglio. Andavano bene per sorprendere un avversario che attaccava, prima di arrivare al corpo a corpo. Agi era cosciente di essere solo un ragazzo e che qualunque avversario, per quanto poco addestrato, poteva sopraffarlo semplicemente con la sua mole se fosse arrivato troppo vicino, ma come diceva spesso il padre: «Non potrai mai avere il controllo di quello che farà il tuo avversario, ma puoi avere il controllo su quello che farai tu».

Un'oretta dopo era in vista del villaggio di Oressa. Il villaggio sorgeva in una piana dalla quale, un centinaio di stare più a nord, si ergevano le pendici più basse dei Denti del Lupo. Le case si affacciavano su una strada principale che si allungava da nord-ovest a sud-est. A metà villaggio le case si allargavano a formare una sorta di piazza e si estendevano un po' verso l'esterno, creando alcune stradine laterali, una delle quali saliva verso il tempietto di Briga, mentre un'altra si dirigeva verso sud-est, proprio verso il colle dove stava la fattoria di Rupert e Beth. Agi giunse al villaggio da est, proprio all'altezza dell'ingresso meridionale, dove iniziavano le prime case ai lati della strada principale.

La maggior parte delle case era stata bruciata fino quasi alle fondamenta. Come iniziò a percorrere la strada lo stomaco gli si strinse di nuovo. Nonostante fosse ormai preparato al peggio, lo spettacolo che gli si presentò fu terribile. Sembrava l'anticamera dell'Inferno. I demoni non si erano limitati a massacrare gli abitanti. Lungo la strada c'erano cadaveri dappertutto, ma non in terra, come si aspettava. Molti erano stati inchiodati alle colonne che reggevano i portici delle case ed erano bruciati con esse. Difficile dire

se fossero già morti, dato che in molti casi non era rimasto che lo scheletro ricoperto dai tessuti carbonizzati, ma Agi non si illudeva che fossero stati così fortunati. Tra una casa e l'altra c'erano varie croci e su ognuna c'era il cadavere di un bambino o una bambina, nudi, a testa in giù, sgozzati come maiali. I corpi presentavano ogni sorta di violenza. Chi era morto subito durante il primo attacco era stato molto, molto fortunato.

Più volte, camminando da un lato all'altro della strada, Agi si dovette fermare, la testa che gli doleva, i crampi allo stomaco. Più volte cadde sulle ginocchia e si piegò in due dal dolore, ma ogni volta si rialzò e continuò ad avanzare. Non gli venne in mente di girarsi e andarsene, nonostante la scena fosse sempre la stessa. Oramai era certo che non si fosse salvato nessuno, ma era venuto lì per vedere se c'erano dei sopravvissuti e non se ne sarebbe andato prima di aver controllato ogni casa, ogni possibile rifugio. C'erano ottantasette persone ad Oressa, più una decina che la sera si riuniva alla taverna di Gorgi per bere qualcosa e ascoltare se qualche viaggiatore di passaggio avesse qualche buona storia da raccontare o qualche novità dalla capitale. Qualcuno poteva essersi salvato.

Non ci volle molto ad Agi per arrivare all'altra estremità del villaggio. Le spalle alle case bruciate, lo sguardo perso in lontananza, gli occhi che lacrimavano e non solo per l'odore del fumo che ancora gravava sui resti bruciati. Cadde in ginocchio, poggiò le mani a terra, la testa in avanti. Si sentiva sporco, la polvere nel naso, nella bocca un sapore amaro mentre nelle orecchie sentiva ancora il grido di disperazione della madre quando suo padre era stato colpito, amplificato cento, mille volte. Mille voci che gridavano: uomini, donne, bambini... I suoi amici, i suoi compagni di giochi: la brunetta con gli occhi color della cenere che una volta gli aveva dato un bacio ma che non voleva dirgli il suo nome, arrivata da poco con la madre, un'abile sarta giunta addirittura da Esh, sulla costa occidentale; Mirti, bionda con due guance rosse come ciliegie e poi Dahn, Tobias e il piccolo Kodi, che se ne stava sempre in un angolo a guardare gli altri giocare. Morti, tutti morti...

Poi, lentamente, suoni, voci, odori, dolori, persino il tocco del vento sulla pelle, tutto scomparve, come se qualcuno avesse cancellato il mondo. Agi si alzò, si rizzò in piedi e si voltò. Ritornò lentamente sui suoi passi, si diresse verso il corpo più vicino, quello, sembrava, di una giovane donna, forse la cugina di Tessa, e lo squadrò a lungo, in silenzio. Adesso non provava più nulla. Sembrava che il suo cuore si fosse gelato: non odio, non sofferenza, non paura od orrore. Neanche l'urlo silenzioso che usciva dal

teschio bruciato riusciva più a toccarlo. Guardava tutto come un pescatore osserva in silenzio l'altra sponda del fiume, in attesa che il pesce abbocchi alla lenza: senza fretta, senza una ragione, così, solo per lasciar scorrere il tempo.

Poi si mosse, passò al secondo cadavere e poi al terzo, al quarto. Uno per uno squadrò a lungo ogni corpo, ogni croce, ogni palo, in una sorta di muto commiato. Qualcosa si era rotto in lui, qualcosa che aveva dissolto la sua giovinezza come la nebbia del mattino si dissolve ai primi tepori del sole sorto da poco. Agi era morto, non esisteva più. Quello che lasciò il villaggio per tornare alla stalla dove Lora aspettava paziente non era più lo stesso ragazzo che l'aveva strigliata poco prima. Quello che risaliva il pendio che portava alla capanna era Aggart, figlio di Rupert Maglio d'Acciaio, quell'Aggart che un giorno sarebbe stato chiamato «La Lama Nera».

Primo Interludio

Me ne andai. Riattraversai completamente il villaggio e mi diressi verso la capanna del vecchio Tap senza voltarmi indietro. D'altra parte non c'era altro che potessi fare. Ci sarebbero voluti diversi giorni per seppellire tutti quei corpi e presto sarebbero arrivati i cani selvatici e altre bestie feroci attirate dall'odore del sangue e della carne. E forse non solo quelli... Era troppo pericoloso restare lì da solo. Inoltre bisognava avvisare quanto prima la guarnigione di Libeth. Altri villaggi potevano essere in pericolo. Non avevo idea di dove si fosse diretta l'Orda dopo il massacro. Magari in questo stesso momento era in procinto di attaccare proprio il capoluogo della regione o forse stava marciando addirittura verso la capitale. Dovevo muovermi, e in fretta. Era la cosa più logica da fare. Era *l'unica* cosa da fare.

In realtà non feci nessuna di queste considerazioni. Me ne andai e basta. Mi sentivo svuotato, assolutamente calmo e rilassato, come se nulla potesse toccarmi ormai, e in effetti non c'era più nulla che fosse in grado di farlo in quei terribili giorni. Avevo perso la mia anima, la mia umanità, o forse si era ritratta in qualche angolo oscuro della mia mente a piangere. Forse fu l'influsso della lama nera che portavo sulla schiena, o forse fu semplicemente che avevo sperimentato troppo per un ragazzino di dodici anni, per quanto ben addestrato e preparato alla vita. Fatto sta che quel giorno mi lasciai alle spalle gli anni della mia giovinezza per iniziare una nuova avventura che mi avrebbe portato oltre i confini del mondo conosciuto e

oltre i limiti che gli Dèi hanno stabilito per gli esseri umani.

Mi ero stancato più di quanto mi aspettassi. Quando arrivai alla capanna del vecchio Tap avevo tutti i muscoli indolenziti e uno strano sapore di metallo in bocca. Decisi di rimandare la partenza al giorno dopo. Tolsi il basto all'asina, buttai giù un po' di pane e del formaggio di pecora che il proprietario del capanno teneva nella dispensa e quindi mi lasciai cadere sul paglericcio, esausto. Dormii a lungo, di un sonno profondo, senza sogni. Non sapevo dove fosse il vecchio - giù al villaggio non c'era - ma avevo la netta sensazione che non l'avrei più rivisto. La mattina dopo, di buon'ora, mi alzai, preparai l'asina e partii, senza voltarmi indietro.

Il viaggio verso Libeth fu faticoso e più lungo di quanto mi aspettassi. La possibilità che a precedermi ci fosse un esercito di demoni mi costrinse a muovermi con cautela, fermandomi spesso e osservando bene il terreno di fronte a me ogni volta che mi avvicinavo alla cima di una collina o che lasciavo la confortevole frescura di un bosco per uscire allo scoperto. Arrivai il pomeriggio del secondo giorno, sul tardi, quasi all'imbrunire, quando già i cancelli della città si stavano chiudendo. Arrivai stremato, sporco, che puzzavo di sangue e di sudore. All'inizio la guardia non mi volle far passare, ma quando nominai mio padre andò a chiamare un superiore che, dopo aver parlato brevemente con l'uomo, mi fece entrare e scortare dal comandante della guarnigione.

Questi era un tipo magro, abbastanza robusto, con appena un accenno di pancia, segno che evidentemente il tranquillo lavoro al comando di una piccola guarnigione in una sperduta regione periferica non lo aveva rammollito più di tanto. D'altra parte la maggior parte delle guarnigioni del Regno Settentrionale erano comandate da ex-veterani della Guerra dei Quattro Regni, per lo più soldati o sottoufficiali che si erano distinti in battaglia. La guerra aveva decimato le file dell'esercito, soprattutto nei primi anni, uccidendo molti degli ufficiali, per lo più figli di signorotti locali e damerini di corte, il che era stato sicuramente un bene per l'esercito del Regno del Nord, sebbene la cosa lo avesse costretto all'inizio a ripiegare per parecchie centinaia di stare verso l'interno, soprattutto dai confini sudoccidentali. A est le Mura proteggevano il Reame, ma sui confini meridionali non esistevano difese naturali, per cui l'unica possibilità era quella di costituire un fronte compatto in corrispondenza del confine fra la Rethia Superiore e quella Inferiore ed uno ai confini settentrionali dell'Alta Astura, nella Valle del Salto, dove l'impenetrabile foresta dove abitavano gli Elfi Bianchi quasi arrivava a lambire le pendici dei Monti del Tramonto.

Con la caduta dell'Usurpatore e l'ascesa al trono di Re Odoardo, i Quattro Regni stipularono un accordo di non belligeranza, in modo da potersi leccare le ferite e ricostruire su quel poco che la guerra aveva risparmiato. Uno dei primi atti del nuovo sovrano del nord fu un amnistia generale nei confronti di tutti coloro che, pur avendo servito sotto l'Usurpatore, si erano comportati con onore e non si erano macchiati di atti criminali nei confronti della popolazione civile e dei prigionieri di guerra.

Il comandante della guarnigione di Libeth, Viktor Issani Der Finenz, era stato uno dei generali più valorosi al servizio dell'Usurpatore, uno di quegli uomini che si guadagnano presto il rispetto anche da parte del nemico e che, per questo motivo, finiscono per fare da capri espiatori per gli errori del loro sovrano quando le cose volgono al peggio. Quando Odoardo conquistò la Reggia di Loth, il generale Der Finenz aspettava in una delle celle del Palazzo Reale di essere condotto sul patibolo per essere pubblicamente decapitato.

I Der Finenz erano un antico casato della regione, tuttavia caduto in disgrazia già da un paio di secoli. La famiglia, da nobile, si era riconvertita al commercio, diventando in breve una delle più ricche della zona. Commerciava soprattutto in pelli e minerali pregiati e aveva ricomprato il vecchio castello di famiglia per ristrutturarlo e trasformarlo in un'ampia tenuta signorile. Viktor Issani era il quarto di sette figli, e ben difficilmente avrebbe potuto sperare in qualcosa di più che uno scarso vitalizio alla morte del padre.

In quella regione c'era l'abitudine che tutti i beni andassero al primogenito, maschio o femmina che fosse, con l'intesa tuttavia che questi avrebbe dovuto sposarsi entro due anni dalla morte del Signore o della Signora precedente ed avere almeno un figlio al più entro altri due anni. In caso contrario la tenuta passava al secondogenito e così via. Se nessuno soddisfaceva le condizioni richieste, le proprietà dovevano essere vendute e il ricavato doveva essere diviso fra tutti i figli. Dopodiché, ognuno per la sua strada. Si trattava di una legge severa ma che nel tempo si era dimostrata molto utile, evitando quelle interminabili faide che avevano caratterizzato i primi secoli del millennio, fino all'Editto di Shanta Klei. Ad ogni modo, il nuovo Signore, o Signora, se femmina, aveva l'obbligo di provvedere al mantenimento di fratelli e sorelle tramite un vitalizio decrescente dal più anziano al più giovane.

A Viktor Issani non andava molto giù l'idea di farsi mantenere dalla sorella. Orgoglioso e abituato a cavarsela da solo decise ancora giovanissimo

di entrare nell'esercito come picchiere e da lì fece rapidamente carriera distinguendosi per coraggio e lealtà. Era una persona pratica, poco incline ai sentimenti e comunque abbastanza rigida, non solo nei confronti degli altri, ma anche con sé stesso.

L'uomo mi squadrò dall'alto in basso e mi chiese chi fossi e cosa facessi lì. Gli raccontai tutta la storia, senza tralasciare niente, nessun particolare. A supporto di quello che avevo detto gli mostrai la spada. La fissò sospettoso. Come quasi tutti i guerrieri, non aveva una grande considerazione per le armi magiche o presunte tali. Armi «vigliacche», le chiamavano. Non erano certo il tipo di armi che un bravo guerriero avrebbe portato in battaglia, non era il buon onesto acciaio che richiede un braccio forte e una discreta abilità. Usare quelle armi in battaglia era un disonore, assolutamente indegno di un vero guerriero, almeno così la pensava Viktor e come lui molti altri soldati.

Ad ogni modo il comandante non era certo stupido e sapeva quanto potessero essere pericolose quelle armi, per cui fece chiamare un mago e gli consegnò con molta attenzione la spada. «Studia quest'arma e poi fammi sapere tutto ciò che sei venuto a scoprire su di essa» gli disse.

Quindi mi fece portare alle cucine dove potei bere e mangiare mentre qualcuno si occupava della povera Lora, anche lei piuttosto stanca. Nel frattempo, Der Finenz ordinò a due dei suoi migliori soldati di andare al villaggio e alla fattoria per verificare quanto avevo detto e cercare qualche indizio su dove fosse diretta l'orda. Uno dei due era un esploratore, un membro della Gilda dei Cercatori, estremamente abile nel cercare tracce e seguire piste.

Rimasi a Libeth per diversi giorni. I soldati tornarono confermando il mio racconto, ma dei demoni non c'era alcuna traccia, né c'erano stati altri fatti simili o avvistamenti di demoni nelle campagne circostanti. Così il comandante fece chiamare il mago perché trasmettesse il rapporto alla capitale e da qui fosse diffuso ai vari capoluoghi di regione. Mandò inoltre un drappello al villaggio per seppellire quello che rimaneva dei poveri resti, assieme a due sacerdotesse della Madre perché eseguissero i riti di sepoltura.

Per quanto riguardava la spada, il mago non riuscì a trovare nulla. Era sicuramente una spada magica, dato che sembrava fatta di ossidiana, ma era dura e flessibile come il miglior acciaio, e sicuramente era stata protetta con incantesimi al di sopra delle sue capacità, dovette ammettere sconsolato. Così si decise di mandarla a Loth per farla analizzare più a fondo.

Il comandante mi chiese se avessi dei parenti o dei conoscenti presso i quali sarei potuto andare. Rupert era ben conosciuto in tutto il Regno del Nord e la sua fama era particolarmente estesa soprattutto fra i guerrieri. Gli raccontai di zio Rubeus e di come, al momento di partire - oramai era passata più di una dodecade - avesse accennato al fatto che sarebbe rimasto qualche mese a Loth, per delle sue ricerche. Così partii anch'io per la capitale, accompagnato da una scorta di tre soldati e dal mago, che portava la spada del demone avvolta in un panno e chiusa in un piccolo baule.

Viaggiammo per parecchie centinaia di stare, io sul carro col mago, i tre soldati a cavallo. Arrivammo alla capitale dieci giorni dopo. Avevamo viaggiato veloci, soprattutto nelle ultime duecento stare, grazie alle ampie strade lastricate che tagliano il regno da nord a sud e da est a ovest. Lì venni alloggiato presso un cugino di Der Finenz dove rimasi finché non riuscirono a rintracciare mio zio.

Rubeus alloggiava al *Daino Bianco*, una locanda piccola ma pulita, poco fuori dal sestiere nordoccidentale ai piedi del Castello Reale. Rimase in silenzio quando gli raccontai tutta la storia. Non disse una parola né fece un gesto. Solo dopo molti anni mi confidò di come fosse rimasto colpito, ancor più che dalla morte dei miei genitori e suoi vecchissimi amici, dalla mia assoluta freddezza e indifferenza, quasi stessi parlando di una voce sentita al mercato per la quale non avevo alcun interesse. Probabilmente avevo fatto la stessa impressione anche a Der Finenz ma questi, per rispetto alla memoria di mio padre, non aveva mostrato alcun segno di fastidio o sorpresa. D'altra parte, quando la si raccontava alla luce del giorno, la storia non era diversa da quelle di molti altri massacri avvenuti nella regione durante la guerra. Era difficile rendere il senso di orrore e di disgusto che non si poteva non provare di fronte a quei corpi straziati, torturati fino alla morte.

Comunque, dopo un mese passato con zio Rubeus alla locanda, partii con lui alla volta di Issah, capitale del Regno Meridionale. Mi lasciai alle spalle un incubo e una spada della quale, per molti anni, non seppi più nulla. Non parlammo più della cosa durante il viaggio verso sud, e neppure dopo essere arrivati in quella che sarebbe stata per quasi due anni la mia nuova casa. Non avevo potuto seppellire i corpi dei miei genitori nella terra gelata, per cui avevo finito per seppellire il loro ricordo nel mio cuore. Mi dimenticai di loro, o almeno provai a farlo, ma loro rimasero sempre lì, vicino a me, a vegliarmi, con i loro consigli accorti e le battute ironiche, i sorrisi aperti e gli sguardi seri. Anche se non me ne rendevo conto, loro e

io eravamo oramai una cosa unica e fu questo che, più di una volta, mi salvò la pelle negli anni a venire.

Capitolo III

«Aggart?»

«Sì, zio?»

«Stai andando al mercato?»

«Sì, zio Rubeus. Devo portare questo cuoio a Mastro Girardo perché vorrei farmi un paio di stivali nuovi. Questi oramai mi stanno stretti e non c'è più modo di allargarli.»

«Dovresti farmi un favore, allora. Potresti passare da Mastro Corbella a prendere un pacchetto per me? Non credo ti dispiaccia, vero, allungare un po' la strada?» disse zio Rubeus scendendo le scale e strizzando l'occhio al ragazzo.

«Dispiacermi? E perché? Lo sai che per te farei qualunque cosa» rispose Aggart restituendogli un sorriso.

In realtà Aggart pensava di passare comunque alla bottega di Mastro Corbella, non tanto per il suo interesse nei vecchi libri, rotoli, mappe e pergamene che riempivano la piccola stanza piena di scaffali del vecchio libraio, quanto per gli occhi azzurri e il sorriso splendente di una certa fanciulla che aiutava il nonno a tenere in ordine il locale, sempre che di ordine si potesse parlare in quella confusione.

Un mese dopo essere arrivato a Dorph, un grazioso villaggio a qualche decina di stare da Issah, Rubeus aveva mandato nel nord un paio di suoi fidati aiutanti affinché recuperassero quello che si poteva dalla fattoria di Rupert. In particolare era interessato alla biblioteca privata del Mastro Armaiolo, una delle più ricche del Regno del Nord. La biblioteca era posta in una stanza segreta, su un lato della casa, ed era fatta in modo da non dare l'impressione che ci fosse un locale in più all'interno della costruzione. Era infatti stretta e lunga, ad angolo, completamente rivestita di scaffali e intonacata e areata in modo che i libri restassero sempre all'asciutto. Non era stata pensata come sala di consultazione - non c'era abbastanza spazio per quello - ma solo per riporre e proteggere alcuni fra i più rari libri del continente. Quasi un quarto, infatti, erano addirittura rilegati, con tanto di copertina. Il resto erano soprattutto rotoli, fogli singoli e faldoni pieni di fogli accuratamente numerati, soprattutto diari, lettere e mappe di ogni genere: un vero tesoro.

Arrivati alla fattoria i due aiutanti trovarono la stanza inviolata e poterono portare giù tutto il materiale, oltre naturalmente agli oggetti che Aggart aveva nascosto prima di lasciare la casa. Presero anche qualche altra suppellettile, dietro indicazione dello stesso ragazzo, oltre ad alcune spade e altre armi che i demoni non avevano trovato o forse neanche cercato. In effetti, a parte i cavalli, null'altro era stato asportato dalla fattoria, nonostante fossero passati quasi due anni dal massacro. Il fatto era che le voci sull'orda di demoni erano corse in fretta, distorcendosi e amplificandosi, sebbene non ce ne fosse minimamente bisogno, e l'intera zona aveva finito per diventare una specie di terra proibita, che oramai neppure i banditi e i vagabondi osavano attraversare.

Ad ogni modo, ora di libri, Aggart e Rubeus ne avevano più dello stesso Re Sigismondo, ma l'ex-marinaio era sempre alla ricerca di nuovi testi, soprattutto di quelli che riguardavano le lontane terre meridionali e orientali, quelle oltre le Mura. Perché, Aggart non lo sapeva e Rubeus non glielo aveva mai detto. Il ragazzo era abituato a rispettare le decisioni degli altri, per cui, se e quando lo zio avesse ritenuto utile informarlo, gliene avrebbe parlato. E poi aveva altro per la testa in quel periodo.

Comunque, per Aggart, la passione dello zio per i libri era stata una vera sorpresa. Per lui zio Rubeus era solo un ex-marinaio, un tipo buffo e simpatico che conosceva un'infinità di storie, ma come giunse alla villa del vecchio comprese che le cose stavano diversamente. Tanto per cominciare una villa così non l'aveva mai vista. Era grande e spaziosa, con un ampio patio interno nel quale c'era uno splendido giardino pieno di piante, di molte delle quali il ragazzo non aveva mai neanche sentito parlare. La casa era molto luminosa, con un ampio corridoio che le girava tutto intorno sul lato esterno e sul quale si aprivano diverse stanze, tutte con la vista sul giardino. Inoltre aveva due piani: in quello inferiore c'erano le cucine, le stanze della servitù e i locali di servizio, sopra le camere da letto, lo studio con adiacente una stupenda biblioteca e persino un osservatorio astronomico.

Aggart non aveva idea di quanto potesse essere costata una simile abitazione, né quanto potesse costare mantenerla e soprattutto mantenere ben quattro persone di servizio - una cuoca, un giardiniere, una governante e persino un segretario privato, un certo Jeens - ma era sicuramente più di quanto suo padre avesse guadagnato in tutta la sua vita. Girava voce che in una delle sue tante avventure Rubeus avesse trovato un tesoro, forse il bottino di una qualche banda di pirati, altri dicevano che aveva salvato una

fanciulla che era risultata poi essere la figlia di un ricchissimo Satàn, fatto sta che a casa dello zio non mancava mai niente.

Nonostante l'evidente ricchezza zio Rubeus era un tipo molto semplice, alla mano, non solo con Aggart, ma con tutti, a qualunque ceto sociale appartenessero. Inoltre era tutt'altro che tirchio. Non che fosse uno spendaccione, anzi, a volte era accorto come un mercante e prudente come un banchiere, ma non si rifiutava mai di aiutare qualcuno che ne avesse bisogno, purché se ne mostrasse meritevole. Chi aveva cercato di approfittarne, tuttavia, aveva scoperto a sue spese che cercare di imbrogliare il vecchio Rubeus non era conveniente. Rubeus non usava mai la violenza. Piuttosto gli piaceva giocare qualche piccolo scherzo a chi tentava di prenderlo in giro, e alcuni degli scherzi di zio Rubeus erano decisamente poco piacevoli.

Comunque aveva finito per farsi benvolere da tutti, al villaggio, sebbene non fosse nato da quelle parti; soprattutto dalla vedova dell'oste, che gli ronzava attorno già da diversi anni. Elsa era una bella donna, nonostante avesse oramai superato la quarantina. Da giovane era stata una splendida ragazza, corteggiata dalla metà della popolazione maschile di quasi tutti i villaggi della regione e insidiata dall'altra metà. Alla fine aveva sposato Ereldyn, un giovane guerriero venuto da Laag, una città alle pendici delle Mura, là dove il Muro Alto si unisce alla Coda del Serpente. I due avevano aperto un'osteria che era presto diventata famosa in tutta la regione. Durante la guerra, Ereldyn partì per combattere sul fronte settentrionale assieme alla maggior parte degli uomini di Dorph e non tornò mai più. Un anno dopo un soldato arrivò al villaggio portando un medaglione che Elsa aveva donato a Ereldyn quando questi era partito, una rosa d'argento trafitta da una spina. L'uomo disse che era stato proprio il guerriero a dargliela, poco prima di spirare fra le sue braccia, trapassato al fianco dalla lancia di un cavaliere sulla Piana di Caddryll, a sud di Loth. La sera stessa se ne andò e di lui non si seppe più nulla.

Da allora Elsa aveva rifiutato le *avance* di qualsiasi uomo finché non era arrivato Rubeus. Cosa avesse spinto Elsa a innamorarsi del vecchio marinaio è difficile dirlo. Non certo i soldi, dato che i primi anni Rubeus ebbe particolare cura a non far sapere di essere ricco. Per due anni, infatti, affittò una stanza presso la locanda di Elsa, il *Drago Spaccato*, prima di iniziare i lavori di costruzione della villa. In effetti Elsa si arrabbiò moltissimo quando lo venne a sapere, un po' perché non le andava giù di aver scoperto che per così tanto tempo Rubeus le aveva nascosto la verità, un po' perché temeva che, lasciando la locanda, le sue speranze di accalappiare definiti-

vamente il vecchio marinaio potessero svanire.

Dopo avergli tenuto il broncio per qualche mese, la passione ebbe la meglio. Quando Aggart arrivò a Dorph, Rubeus era ormai sul punto di cedere. Dopo tutto anche lui desiderava passare gli ultimi anni della sua vita in compagnia ed Elsa non era solo una bella donna: era divertente, intelligente e aveva un livello di cultura decisamente sopra la media. Da giovane la maggior parte della gente la considerava solo una bella ragazza, ma lei, senza darlo a vedere, aveva speso parte del suo tempo a studiare. Sapeva leggere e scrivere e persino fare alcuni calcoli di aritmetica, il che forse non si poteva dire neanche di Sua Maestà. Inoltre conosceva, oltre alla lingua franca che si parlava in tutti e quattro i regni, il *Rum*, la lingua dei Romài, e il *Passài*, parlata dai Pàisan, ovvero proprio dall'etnia che viveva nella regione da dove veniva Aggart. Per il ragazzo era piacevole ogni tanto poter parlare nella propria lingua natia, molto più adatta a spettegolare della lingua franca, eccessivamente formale e povera di sinonimi. Il Passài era invece una lingua molto ricca, piena di doppi sensi, perfetta per sparare battute e raccontare storie piccanti attorno al fuoco.

«Torna presto, mi raccomando, che devi finire di sistemare lo stipite della porta della biblioteca.»

«D'accordo, zio, non ti preoccupare. Per stasera sarà tutto a posto.»

Sebbene Aggart potesse ormai vivere una vita agiata e non avesse alcuna necessità di lavorare, era stato abituato fin da piccolo a non stare mai con le mani in mano. Così, subito dopo il suo arrivo alla villa, aveva iniziato a sistemare un vecchio baule al quale si era rotta la serratura. Era sempre stato molto bravo a riparare le cose, molto più che a fabbricarle. Non aveva l'abilità del padre con il martello, ma era eccezionale quando si trattava di riparare serrature, cerniere e qualsiasi altro meccanismo, per quanto complesso potesse essere. Zio Rubeus diceva ogni tanto scherzando che forse avrebbe dovuto farlo entrare nella Gilda dei Ladri che lì avrebbe avuto un futuro. Poi gli scompigliava i capelli e diceva: «Sei troppo un bravo ragazzo per quella marmaglia. Tu diventerai sicuramente un grande uomo. Cosa farai non lo so, ma hai la stoffa per essere un capo».

Intanto il «capo» passava le giornate a riparare i meccanismi più vari. La voce si era diffusa e arrivavano fin dai villaggi vicini per portargli serrature, lucchetti, bauletti e altri oggetti del genere. Una volta gli avevano portato persino una cintura di castità che non si voleva più aprire. Il guaio era che all'interno della cintura c'era ancora la dama che l'aveva indossata. Rubeus continuò a prenderlo in giro per un mese rammentandogli il colore

che aveva il suo volto mentre armeggiava con la serratura cercando di mostrare indifferenza nei confronti delle rotondità della non più tanto giovane signora.

Quando non era impegnato a riparar lucchetti Aggart si allenava tutti i giorni con un paio di soldati della guarnigione locale. Era diventato particolarmente abile con la spada, ma la sua specialità era il lancio dei coltelli: lanciava da qualsiasi posizione, con una rapidità incredibile. Anche con l'arco non se la cavava tanto male ma non aveva la pazienza tipica degli arcieri e dopo un po' finiva per tornare ai suoi amati coltelli. Dove invece aveva diversi problemi erano le armi più pesanti: spadone e mazza, soprattutto. Anche lo scudo non gli era congeniale. Lo impacciava, si sentiva rallentato nei movimenti e gli stancava eccessivamente il braccio. Thorn, l'anziano sergente della guarnigione gli ripeteva spesso che un guerriero che non sa usare una bastarda e uno scudo non poteva veramente definirsi tale, ma regolarmente Aggart gli rispondeva che probabilmente lui non era tagliato per fare il guerriero, e quindi, a cosa gli poteva servire uno scudo?

«E allora perché ti alleni tutto il santo giorno con Lucius e Sandès?» gli gridava dietro Thorn. Al che Aggart rispondeva con un sorriso: «Ma per far colpo sulle ragazze, no?».

Dopo la morte dei suoi Aggart era diventato più freddo, più calcolatore, ma non per questo aveva perso la sua vena umoristica. Non rideva mai apertamente, ma ogni tanto accennava un sorriso e quando diceva una battuta particolarmente azzeccata gli brillavano gli occhi. Quello che veramente impressionava in lui era quando si trovava in una situazione difficile o di pericolo, come ad esempio in un combattimento. Allora diventava freddo come il ghiaccio, il volto gli si induriva e gli occhi sembravano trapassare l'avversario come lame di coltelli: faceva paura. Qualcuno diceva che quando aveva ucciso il demone una parte della sua anima dannata si era trasferita in lui. Come Rubeus, tuttavia, Aggart si era rapidamente guadagnato il rispetto degli abitanti del villaggio e se qualche forestiero avesse osato parlar male del ragazzo si sarebbe ritrovato con la testa infilata nello stabbiolo dei maiali che stava sul retro del *Drago Spaccato.* Non che Aggart non fosse in grado di difendersi da solo. Negli ultimi due anni era cresciuto rapidamente e si era molto irrobustito. Era alto quasi quanto lo zio, e il volto si era fatto più squadrato, con tratti marcati e decisi. Anche la corporatura non era più così snella come quando viveva nella fattoria. Certo, non aveva ancora raggiunto il massimo dello sviluppo, ma come diceva spesso Elsa guardandolo con un sorriso malizioso: «Quel ragazzo promette

bene, proprio bene».

Aggart comunque preferiva le armi leggere, facili da usare e rapide nel colpire. La sua preferita era lo stocco, perché era veloce e flessibile. Era un'arma difficile da usare, soprattutto contro una spada da taglio, visto che era meno robusta di quest'ultima e le parate non potevano mai essere decise, ma sempre portate per far scivolar via l'arma dell'avversario o per bloccarla nell'elsa per poi disarmarlo con una torsione del polso. Il ragazzo usava uno stocco leggero che si era costruito da solo con l'aiuto del fabbro del posto, un certo Hasselsmith, detto anche "Braccio di Cuoio", a causa del braccio sinistro rimasto malamente ustionato per l'incompetenza di un apprendista sbadato. Non voleva per ora usare lo stocco della madre, sicuramente di gran lunga migliore. Forse un giorno...

Si era anche costruito una sorta di catenella con in fondo una biglia di ferro che usava per decapitare le galline. La catenella, infatti, era intramezzata da alcune sottili lamine affilate di metallo, delle specie di rasoi. Un'arma veramente micidiale, ma piuttosto difficile da usare senza tagliarsi. Il fabbro era rimasto a bocca aperta quando l'aveva vista la prima volta. Un lavoro così sembrava più da orafo che da armaiolo, ma Aggart aveva i suoi segreti, o meglio, aveva i libri di suo padre...

Quella mattina era piuttosto fredda per la stagione, soprattutto nel Regno Meridionale, così Aggart prese il mantello, si mise alla cintura una borsa di pelle in cui aveva qualche piastra forata e una manciata di tasselli, il suo coltello preferito - quello con il manico in corno di cervo - e il cuoio che doveva portare al Maestro Calzolaio. Prese anche una piccola spilla d'argento lavorato che aveva finito la notte prima. Rappresentava una lucertola con in bocca una farfalla. Gli ci erano voluti due mesi per farla, anche perché le altre attività non gli lasciavano molto tempo, ed era un vero gioiello. Si vedevano persino le scaglie sulla pelle del rettile, nonostante non fosse più lunga di *un'unghia.*

La spilla era per Isella, la nipote di Mastro Corbella. Aggart le faceva il filo oramai da quattro mesi, ma la ragazza faceva finta di niente. In realtà lui le piaceva, e Aggart lo sapeva, ma come molte ragazze della sua età amava farsi desiderare un po' e il ragazzo aveva deciso di stare al gioco. Al contrario dei suoi coetanei non aveva fretta e sapeva aspettare, qualità rara anche in molti adulti. Tuttavia tanta pazienza non doveva trarre in inganno: se decideva di ottenere un determinato risultato, si poteva stare certi che prima o poi l'avrebbe raggiunto. E Aggart voleva Isella, la voleva come nessun'altra persona al mondo. Sua madre, tuttavia, gli aveva insegnato a

pensare alle persone come a individui e non come a oggetti da possedere, per cui non gli bastava conquistarla: voleva che lei lo amasse veramente e lo desiderasse almeno quanto lui desiderava lei. Non che pensasse di conquistarla con una spilla, ovviamente, per quanto bella, ma un regalo fa sempre piacere e poi è un modo per creare un legame. Ogni volta che avesse indossato quella spilla avrebbe pensato a lui, e questo per ora gli bastava.

Così si diresse velocemente verso il centro del villaggio, girò nel Vicolo degli Artigiani ed entrò nella bottega del calzolaio. Mastro Giraldo non c'era, per cui lasciò il cuoio al suo assistente e si avviò a passo rapido verso l'altro capo della strada, dove era posta la libreria di Mastro Corbella, proprio all'angolo con Via della Sella.

«Buongiorno Mastro Corbella.»

«Salve Aggart, come stai? E come sta tuo zio?»

«Bene, grazie. Mi ha chiesto di venire a ritirare un pacchetto. È già pronto?»

«Certamente. Dunque, fammi vedere... Uhm... Dovrebbe essere qui... No, questa è la mappa per Messere Balzella... Questo no... questo neppure... ma dove è finito? Ero sicuro che fosse qui...»

«È forse questo nonno?» disse Isella uscendo dal retrobottega e tenendo nella mano un involto di panno legato con uno spago.

La ragazza aveva più o meno l'età di Agi, circa un anno più giovane. Erano passati più di due anni dalla morte dei suoi genitori e, come già detto, Aggart era diventato un bel ragazzo di quattordici anni, un po' più alto e robusto rispetto alla maggior parte di quelli della sua età. Anche Isella mostrava qualcosa di più dei suoi tredici anni. Aveva già il seno ben sviluppato e delle gambe lunghe e ben tornite. Polsi e caviglie erano sottili, come quelli della madre, ma il volto era un po' più squadrato e marcato rispetto alla media, sicuramente eredità del padre.

I genitori di Isella erano morti molti anni prima, quando la bambina aveva solo pochi mesi. Il padre si chiamava Derril ed era un giovane soldato della guarnigione di Dorph che aveva commesso il grave errore di innamorarsi della figlia di un signorotto locale, Hessa di Ponte Corvo. Il Barone, tuttavia, aveva altre mire per sua figlia: sperava di maritarla a un lontano cugino del Re e far fare così alla sua famiglia un salto di qualità nella gerarchia nobiliare del posto. Purtroppo le cose non andarono come sperava. La madre di Isella scappò con il giovane Derril proprio due giorni prima di essere presentata al Duca Oderico. Il padre fece fuoco e fiamme quando se

ne accorse ma a questo punto era troppo tardi. Nonostante il matrimonio fosse ormai compromesso, il Barone mandò dietro ai due giovani ben tre Cercatori della Gilda e almeno una dozzina di soldati.

Li ritrovarono solo dopo sei mesi, nascosti in una capanna ai margine del Bosco di Colle Picchio, a oltre ottanta stare da Dorph. La donna era già incinta di Isella, concepita quasi sicuramente ancor prima della fuga. Derril fu preso e, nonostante i tentativi della madre di Isella di salvarlo, fu impiccato a una quercia dietro la capanna, e lì fu lasciato. Hessa invece fu legata e riportata dal padre. Quando questi vide che la gravidanza era già troppo avanzata, non volendo inimicarsi gli Dèi facendola abortire, la mandò a partorire presso le sacerdotesse del Tempio di Briga. Sei mesi dopo la nascita di Isella, il Barone di Ponte Corvo tornò al tempio e, nonostante le lacrime della ragazza, fece portare la bimba al villaggio e la consegnò al padre di Derril perché la crescesse lui: l'alternativa era il fiume. Forse Hessa poteva servire ancora a qualcosa - pensava il Barone - magari avrebbe potuto combinare un matrimonio con qualche ricco signore abbastanza vecchio da non interessarsi del fatto che non fosse più vergine. Quella ragazza gli aveva già fatto perdere un patrimonio. Potete immaginare la sua faccia quando la mattina dopo il corpo di Hessa fu rinvenuto ai piedi della rupe dietro al castello dei Ponte Corvo. La ragazza si era suicidata durante la notte, anche se la versione ufficiale fu che, stanca per gli eventi degli ultimi mesi, la donna si era alzata la mattina presto per fare una passeggiata dietro la casa e, non accorgendosi del dirupo, fosse scivolata di sotto rompendosi l'osso del collo.

Così Isella era cresciuta in mezzo ai libri ed era diventata una vera esperta in materia. Non quanto il nonno, si capisce, comunque era sicuramente molto preparata e soprattutto molto più ordinata del buon Mastro Corbella.

«Ciao Aggart. Vedo che finalmente hai deciso di vestirti come si deve» disse Isella con un mezzo sorriso accennando al mantello.

«Oh, Isella. Che piacere vederti. Speravo di trovarti qui, ho una cosa per te.»

«Davvero? E cos'è? Non sarà mica un'altra lepre, vero? L'ultima che hai preso aveva più peli che carne sulle ossa.»

«No, non è una lepre, ma un altro animale, molto, molto piccolo...»

«Un uccellino allora? Oppure uno di quei graziosi scoiattolini che le dame di Loth allevano come animali da compagnia? Spero di no. Quelli sono ghiotti di libri. Ci manca solo uno scoiattolo a bottega!»

«In verità è una lucertola...»

«Cosa?» disse Isella sorpresa - questa non se l'aspettava. «E che ci faccio io con una lucertola? Mi hai preso per un gatto?»

«Ragazzi, ragazzi, per favore... Perché non andate a discutere di fuori? Ho un mucchio di cose da fare, e poi è una splendida giornata. Andate a farvi una passeggiata su per il colle, vi prego!» li interruppe Mastro Corbella facendo ampi gesti con le mani, come a voler buttar fuori dall'uscio del fumo o qualche insetto molesto. «Forza, via, sciò... Ma non tornare tardi, Isella, che alla mezza arriva Ser Gironimo con quel vecchio rotolo da restaurare. Avrò bisogno di te... Lo sai, i miei occhi non sono più quelli di una volta...»

«Allora Isella, non la vuoi neanche vedere questa lucertola?»

«E va bene, ma se è uno scherzo...» accettò la ragazza, lasciando in sospeso la minaccia con un mezzo sorriso.

I due uscirono dalla bottega e si diressero verso il colle. Dorph, infatti, sorgeva su una collina piuttosto ampia che dava sulla Piana Meridionale, detta anche Piana del Vento. La pianura si stendeva fra le pendici meridionali delle Montagne del Tramonto e quelle settentrionali della Coda del Serpente. Di fatto rappresentava una sorta di collegamento fra i freddi mari del nord e il più caldo Mare di Horda, il che la rendeva un posto particolarmente ventoso. Si diceva che se si voleva mandare un messaggio da Laag a Morgane, bastasse affidarlo al vento e sarebbe sicuramente giunto a destinazione.

Comunque il villaggio era situato su una specie di altopiano sormontato a sua volta da un piccolo colle in cima al quale sorgeva il Tempio di Festa, la Dea della Saggezza e della Serenità, almeno da quelle parti. In effetti il tempio era diventato una specie di belvedere e spesso le coppie ci andavano per stare un po' in intimità e godersi un panorama veramente stupendo. Quando era bel tempo lo sguardo arrivava a sud a toccare il mare, mentre a nord-ovest si potevano intravedere le foreste dove vivevano gli Elfi Azzurri.

Era lì che si stavano dirigendo i ragazzi, risalendo una stretta stradina lastricata che si inerpicava su per il colle.

Arrivati in cima Aggart si strinse meglio il mantello. La giornata era soleggiata ma il vento era gelido, segno che avrebbe fatto bel tempo ancora a lungo. Anche Isella si coprì meglio, sollevando anche l'ampio cappuccio di pelliccia che ornava la sua mantella di lana, un regalo di Rubeus alla ragazza per il suo dodicesimo compleanno.

«Ecco, guarda» disse Aggart tirando fuori dalla borsa la piccola spilla

d'argento.

«Aggart! Ma è stupenda. È bellissima... L'hai fatta tu? Veramente?»

«Certo» disse con orgoglio il ragazzo, felice della reazione della fanciulla. Ci aveva messo molto prima di decidere il soggetto della spilla, ma ora sapeva di aver fatto la scelta giusta.

«È stupenda, incredibile, sembra vera...» ripeté Isella, poi sorridendogli di traverso fece un accenno di smorfia e disse: «Però...».

«Però cosa?»

«Non crederai mica di essere tu la lucertola, vero? Perché se pensi che io faccia la brava farfalla e mi faccia prendere così facilmente...» continuò Isella con gli occhi che le brillavano divertiti, quindi, a sorpresa, si girò e iniziò a correre lungo le pendici del colle, girando attorno al tempio.

All'inizio Aggart rimase immobile, sorpreso, poi, capito il gioco della ragazza, si lanciò verso il lato opposto del piccolo edificio a pianta esagonale per cercare di intercettarla. I due iniziarono a rincorrersi su per il colle. Aggart era robusto ma Isella era molto agile e riusciva a mantenere il vantaggio. A un certo punto Aggart sentì un grido di sorpresa venire da dietro un ampio roveto dietro al quale la ragazza era appena scomparsa. Si lanciò in quella direzione - forse era caduta, «speriamo niente di grave» si disse - ma giunto nel punto dal quale gli era parso fosse venuto il grido si bloccò di colpo.

Isella era a terra, sulla schiena. Davanti a lei, in piedi, con le gambe larghe e le mani sui fianchi c'era un tipo molto grosso, con un'enorme barba rossa e lunghi capelli arruffati, un ampio mantello, un corpetto di un cuoio quasi nero e una grossa ascia posta di traverso sulla schiena, tipica dei Vàkkar, un popolo marinaro che viveva oltre i Denti del Lupo. Accanto a lui c'era un ometto piccolo e magro, o almeno così sembrava, con la testa quasi pelata e una lunga zazzera scomposta che gli scendeva sulle spalle. Gli occhi erano piccoli, separati da un lungo naso che sembrava il becco di un falco, le labbra sottili, quasi nere su quel volto bianco, cadaverico. Più indietro c'era un terzo individuo, alto più o meno come Aggart ma molto più vecchio. Aveva una brutta cicatrice che gli scendeva dalla fronte giù sulla guancia destra. L'occhio destro gli mancava, così come gli mancava un orecchio, sempre dalla stessa parte.

«*Sjà! Hvat er Þetta?*»[2] tuonò il gigante guardando verso il basso «*Mér Þykkir at einn fagr lítill fiskr fall af himni!*»[3] continuò rovesciando la te-

[2] Allora, cosa abbiamo qui?

[3] Ma guarda che bel pesciolino è piovuto dal cielo!

sta e uscendosene con una grossa risata che sembrava il richiamo di un tricheco marino. Gli altri due gli fecero eco.

«Ehi, lasciatela stare» urlò Aggart facendosi avanti.

«*Jaur - fiskar reynast tvinnr. Mér líkar eigi hinn. Drengir, taki hann af!*»[4] disse il gigante chinandosi verso Isella e sollevandola come se fosse stata un cuscino di piume.

«Ma che stai facendo? Fermo!» urlò arrabbiato Aggart lanciandosi verso i due. Aveva fatto solo un passo che un colpo allo stomaco gli fece buttare fuori tutto il fiato che aveva nei polmoni. Il tipo senza un occhio era avanzato come un lampo e lo aveva colpito poco sotto il diaframma con un pugno che sembrava un maglio. Preso alla sprovvista Aggart indietreggiò di un passo, ma qualcosa lo colpì alle spalle, poco sopra il collo. Cadde a terra in avanti. Ebbe appena il tempo di pensare che evidentemente i figuri erano quattro, e non tre come aveva creduto, che sprofondò in un abisso di oscurità.

Il sole era già alto quando si risvegliò. La testa gli faceva un male insopportabile, aveva la nausea e il mondo sembrava giragli intorno, come quando suo padre l'aveva portato per la prima volta al villaggio dove avevano montato un'altalena. Ci mise un po' a tirarsi su, aveva un cattivo sapore in bocca e lo stomaco gli doleva. Si guardò intorno. Non c'era nessuno. Poi ricordò. Fu preso dal panico. Doveva trovare Isella. Non potevano essere andati lontani. Figuri del genere non erano certo di quelli che passavano inosservati, anzi, come diavolo avevano fatto ad arrivare fin lassù senza essere visti?

Iniziò a cercare, prima sul colle, poi più giù, dalla parte opposta al villaggio. Non potevano che essere passati di lì, non c'era altro modo. Di certo non erano scesi al villaggio con la ragazza sulle spalle.

Era quasi arrivato in fondo alla discesa che portava al dirupo quando vide con la coda dell'occhio una macchia bianca in mezzo agli arbusti che coprivano tutto il pendio. Era la mantella di Isella. Allora erano passati di lì. Si avvicinò rapidamente alla mantella, ma quando si chinò per prenderla la mano gli si bloccò. Da sotto la mantella spuntava un piede nudo. Allora spostò rapidamente la stoffa. Raggomitolata in posizione fetale, completamente nuda, stava la ragazza, la pelle macchiata di lividi e di terra, i capelli arruffati. Aggart pensò al peggio, le afferrò una spalla, scostò i capelli, le mise una mano sul collo: era calda, il cuore batteva ancora... era anco-

[4] Ma guarda, i pesciolini sono due. Questo mi piace di meno, però. Ragazzi, lo lascio a voi.

ra viva. Solo in quel momento si accorse che qua e là erano sparsi gli altri vestiti: la gonna, la camicetta stracciata, un pezzo di sottana, una scarpa. Cercò di girare la ragazza, di liberare le braccia aggrappate alle ginocchia come se temesse di precipitare in un qualche baratro. Piano, con delicatezza, riuscì a metterla a sedere. I seni erano coperti di graffi, uno aveva un grosso livido su un lato. Il pube era macchiato di sangue, le cosce livide. C'era sangue anche sulle mani. Due unghie si erano spezzate - Isella doveva aver lottato a lungo - un occhio era pesto, quasi chiuso.

Aggart iniziò a rivestire la ragazza. Non era la prima ragazza che vedeva nuda, e poi sua madre gli aveva insegnato tutto quello che c'era da sapere sia sull'anatomia maschile che su quella femminile. Beth era bravissima a curare tagli, escoriazioni e brutti lividi. Sapeva rimettere a posto una spalla lussata e fasciare delle coste rotte. Spesso, quando qualcuno aveva bisogno delle sue capacità e la Guaritrice della zona era lontana dal villaggio, Beth chiamava Agi per farsi dare una mano. Così il ragazzo aveva potuto vedere come si curavano molte ferite e aveva imparato almeno le nozioni di base del pronto soccorso. Sua madre gli aveva anche insegnato come è fatto il corpo di una donna e cosa era il ciclo mestruale. Beth non era un tipo pudico e voleva che suo figlio imparasse tutto quello che si poteva sapere su come erano fatti gli uomini e le donne. Una volta suo padre gli aveva detto: «Conoscere come è fatto il nostro corpo è una cosa fondamentale: non ti serve solo per guarire e curare, ma anche per colpire e uccidere. Uomini e donne sono differenti e vanno colpiti in modo differente». Sua madre invece era spinta da altre motivazioni: «Un giorno avrai una donna. Non una ragazza che ti scaldi ogni tanto il letto la notte, ma una compagna, una persona che ti accompagnerà almeno per una parte della tua vita. Se vivrai con lei dovrai sapere quello di cui ha bisogno e quando ne ha bisogno, e soprattutto quello che non devi fare e quando non farlo. Impara a sentire il suo corpo come se fosse il tuo e trasformerai ogni notte d'amore in un'estasi di piacere, per entrambi».

Così Aggart non si sentì imbarazzato o eccitato, come sarebbe successo a molti dei ragazzini della sua età, ma osservò attentamente la pelle della ragazza e la toccò in vari punti per accertarsi che non ci fossero ossa rotte o altri problemi. Suo padre gli aveva raccontato una volta di un famoso guerriero che, durante una rissa in una taverna, si era rotto due costole. Abituato a sopportare il dolore aveva continuato a bere e gozzovigliare, quindi era uscito sul retro a fare acqua. Quando dopo un certo tempo i suoi compagni non lo videro più tornare, andarono sul retro e lo trovarono ri-

verso nel fango, a faccia in giù. Così chiamarono un guaritore. Questi studiò il corpo del morto e poi diagnosticò che uno spezzone di costola aveva forato un polmone e una minuscola scheggia aveva raggiunto il cuore, provocandone l'arresto. All'inizio i compagni non vollero credere al guaritore - come può una scheggia di una costola trapassare un cuore? - ma i Guaritori possono «sentire» il corpo di un malato e i più bravi riescono persino a guardare al suo interno, a vedere il sangue scorrere e il cuore battere, per cui alla fine accettarono la diagnosi e decisero di seppellire l'amico poco fuori il villaggio, durante la notte, così che non se ne trovasse più il corpo. Quindi, dopo aver pagato profumatamente il guaritore, fecero girare la voce che Atos in persona fosse sceso dalle nuvole, con il suo carro da battaglia trainato da una lupa gigante e da un orso rosso delle montagne, e avesse accompagnato il guerriero su in cielo, per accoglierlo fra gli Dèi. Dopo tutto la gente ha bisogno di eroi, e un vero eroe mica può farsi ammazzare in una semplice rissa da locanda!

Isella non sembrava avere altri danni oltre a quelli visibili. Si lasciò tastare senza reagire, lo sguardo fisso, la testa ciondolante, quasi non riuscisse a tenerla dritta. Aggart finì la sua ispezione, coprì la fanciulla come meglio poté, recuperò entrambe le scarpe e pian piano le fece risalire il pendio verso il tempio. Qui terminò di vestirla e le pulì viso e mani con dell'acqua piovana che serviva per le abluzioni che i fedeli facevano prima di entrare nel luogo sacro. Dopo di che l'aiutò a mettersi in piedi e quindi i due giovani iniziarono a scendere verso il villaggio.

Mentre scendeva lungo la strada si trovò a pensare che erano in ritardo per l'appuntamento con Ser Gironimo. Il nonno di Isella era sicuramente in pensiero, ma in fondo cosa poteva mai capitare al Tempio di Festa?

Si accorse di non riuscire più neanche a piangere.

Capitolo IV

Il guaritore uscì dalla stanza e si richiuse dietro la porta, silenziosamente, poi scese le scale, scostò la tenda ed entrò nella bottega di Mastro Corbella che lo aspettava accanto al bancone, le mani bianche che tormentavano la veste. Nella piccola libreria c'erano anche Aggart, Rubeus ed Elsa. Quest'ultima stringeva la mano al vecchio marinaio, il volto rigato dalle lacrime. L'uomo li guardò lentamente, uno ad uno, poi fissò lo sguardo sul nonno di Isella e scosse la testa.

«Non ci sono ferite gravi, per quel che può valere, ma l'anima ha lasciato

il corpo e ora vaga nel limbo.»

«Non capisco... che significa? Sta bene, si riprenderà?»

«Solo gli Dèi lo sanno. La sua mente è perduta. Si è rifugiata da qualche parte per sfuggire a quello che le è successo e ora non sa come tornare. A volte capita...»

«Ma come è possibile tutto ciò? Come può essere qui e non esserlo?» insistette il vecchio.

«Deve essere accaduto durante la violenza. Quando la sua mente si è accorta che il corpo non era in grado di difendersi, lo ha abbandonato, per non dover assistere a quello che le stavano facendo. In un certo senso questo le ha salvato la vita. Certo, l'hanno violentata, ma avrebbero potuto farle anche di peggio se fosse rimasta cosciente. Il fatto è che quando la mente se ne è andata, il corpo è diventato come un fantoccio, inerte, insensibile, togliendo ai suoi violentatori il gusto di continuare. La violenza eccita un certo genere di persone, ma se la vittima non si ribella, non reagisce, il gioco perde d'interesse. Tutto sommato la sua mente ha trovato l'unica via di fuga, l'unica speranza di salvezza.»

«E adesso? Se tutto è finito perché la mente non torna? Perché mia nipote è ancora così, viva ma senza vita... Perché?» disse Mastro Corbella, con la voce ormai ridotta a un sospiro, quasi l'ultima domanda fosse rivolta più a sé stesso che al guaritore. «Perché?» ripeté, accasciandosi sulla panca dietro al bancone ingombro di mappe e vecchi libri. Un paio di rotoli erano caduti per terra, ma il vecchio libraio non se n'era accorto o forse non se ne curava in quel momento.

L'uomo gli si avvicinò, gli si sedette accanto e dolcemente gli disse: «Pensate di essere in un palazzo in fiamme. Tutto sta bruciando intorno a voi, le porte sono bloccate e così le scale, siete al piano superiore e l'unica via di fuga è una finestra aperta, ma una trave caduta dal soffitto la sbarra ed è anch'essa in fiamme. Tuttavia con la forza della disperazione, nonostante l'età, vi lanciate, riuscite a passare dalla stretta apertura e vi ritrovate a terra, ammaccato ma illeso, nonostante siate volato per diverse braccia».

«Non capisco, cosa volete dire?»

«A volte la forza della disperazione ci permette di fare cose incredibili. Ma immaginate ora di sentire una voce, qualcuno che è rimasto nel palazzo, qualcuno che amate. Sareste capace di fare un salto fino al primo piano e rientrare da quella finestra per salvarlo?»

«Ovviamente no, è impossibile!»

«Appunto. Vostra nipote è riuscita a saltare quella finestra, ma ora non

sa come tornare nel palazzo, non sa come tornare nel suo corpo, anche se sicuramente lo desidera con tutte le forze. Si è persa, e nessuno può aiutarla.»

«Ma ci sarà un sistema. Ci deve essere!» intervenne Aggart con veemenza. «Insomma, noi siamo ancora nel palazzo. Non possiamo calarle una corda?»

«Il palazzo è il suo corpo. Voi siete fuori, in un altro edificio. In effetti l'unico modo sarebbe entrare dentro di lei ma questo... Non so...» L'uomo si portò una mano sul mento, pensieroso, poi scosse la testa, appena un cenno.

«Allora, si può fare?» insistette Aggart.

«Non che io sappia. Un Arcano forse, o anche un Arcimago molto potente... Forse neppure loro. Ad ogni modo andrò a Issah, alla sede della mia Gilda. Forse qualcuno là saprà dirmi qualcosa di più.»

«E noi? Cosa dovremmo fare noi?»

«Per il momento tenetela al caldo, lavatele il corpo regolarmente e datele da bere. Datele anche da mangiare della minestra o della zuppa. In qualche modo una parte del corpo ancora reagisce, come sa bene questo ragazzo che l'ha riportata a casa. È come se fosse addormentata: la mente è da un'altra parte ma il corpo reagisce agli stimoli più elementari. Cercate di tenerla in vita.»

«Tutto qui? Nient'altro?»

«È già molto, per il resto... Pregate, pregate gli Dèi perché guidino la sua anima a ritrovare la via del ritorno. È tutto.»

Così dicendo prese la sacca e il bastone, simbolo della Gilda dei Guaritori, e uscì silenziosamente dalla stanza così come era entrato.

«Pietro...»

«No, ti prego Rubeus, lasciami solo ora. Vi prego, andate. Vi ringrazio per essere rimasti qui finora, ma adesso ho veramente bisogno di stare solo.»

«Sei sicuro?»

«Sì, non ti preoccupare. Ne ho viste tante. Prima Derril, poi Hessa e adesso... Andate. Ce la farò. Ci penso io a Isella, ci ho sempre pensato io...»

I tre uscirono in silenzio dalla libreria. Rubeus disse qualcosa ad Elsa che si girò e tornò verso la locanda, poi, sempre in silenzio, si affiancò ad Aggart e i due si diressero verso casa. Rubeus era pensieroso ma il silenzio del ragazzo era diverso: la bocca era serrata ma la mente urlava, urlava di rabbia e di dolore. Aveva già perso una volta le persone che amava di più e

adesso, proprio adesso che pensava di essersi lasciato tutto alle spalle, succedeva di nuovo. Era forse maledetto? Ma questa volta sarebbe andata diversamente. Questa volta non c'erano di mezzo demoni o forze soprannaturali, questa volta i colpevoli avrebbero pagato. Li avrebbe trovati e allora sarebbero stati loro a implorare di essere uccisi, perché persino la morte più atroce sarebbe stato nulla in confronto a quello che avrebbe fatto loro.

Rubeus sembrò leggergli nel pensiero.

«Non servirà a nulla.»

Il ragazzo si volse come se lo avesse morso un serpente, lo sguardo di fuoco, i muscoli tesi. Non disse nulla. Si limitò a fissare lo zio aspettando un gesto, solo un'altra parola, per colpirlo. Ma Rubeus aveva qualche anno in più e sapeva perfettamente come si sentisse il ragazzo in quel momento, così non aggiunse altro e riprese il cammino verso la villa.

Aggart non lo seguì. Rimase a fissargli la schiena finché non entrò nella casa, poi si voltò e con ampie falcate si diresse al mercato. Adesso sapeva cosa doveva fare. Vicino alla porta orientale c'era una piccola casa, schiacciata contro le mura, dove abitava un certo Udo. Questi era un cercatore, non un semplice trovatore di paese, ma un vero Cercatore, iscritto alla Gilda del Sud. Il mestiere di cercatore era uno strano miscuglio di scienza e arte, intelligenza e abilità, il tutto condito da un pizzico di magia, una magia istintiva, non come quella dei maghi, ma pur sempre magia. Cercatori si nasceva, non lo si poteva diventare, tuttavia era necessario un duro apprendistato prima di essere ammessi alla Gilda. Un cercatore poteva trovare una traccia là dove nessun altro avrebbe visto alcunché, capire da un'impronta quale tipo di persona l'aveva lasciata, sapere, semplicemente ascoltando un suono, quale oggetto l'aveva prodotto e come. Un buon cercatore aveva una memoria prodigiosa, un acuto senso dell'osservazione e una capacità di ragionare degna del più grande alchimista. E naturalmente era in grado di trovare qualunque cosa: un oggetto perso, una persona fuggita o rapita, un luogo perduto persino nella memoria degli uomini. O almeno così si diceva... Ogni Gilda custodiva gelosamente i propri segreti, ma al contempo si impegnava a mettere in giro qualche voce che potesse far bene agli affari.

Aggart bussò all'uscio.

«Chi è?»

«Sono Aggart.»

«Torna più tardi, ora Udo sta dormendo.»

Il ragazzo bussò di nuovo, più forte.

«Ma insomma, benedetto ragazzo, cosa c'è?»

«Devo vedere Udo, adesso.»

La vecchia che aprì la porta era piccola, quasi la metà del ragazzo, ma non sembrava affatto intimorita dalle sue dimensioni e non sembrava proprio volergli lasciare il passo.

«Adesso sta dormendo. Torna più tardi.»

«No. Adesso» disse Aggart, scandendo bene le parole.

Qualcosa negli occhi del ragazzo allarmò la vecchia che si fece indietro e borbottò: «E va bene. Entra. Aspetta qui che vado a svegliarlo».

Il ragazzo entrò nella stanza. Era una stanza semplice, con le pareti in pietra, intonacate, segno di un certo lusso. Su un lato c'era un camino, al centro un tavolo con due sgabelli e una panca, arrotolato sull'altro angolo, sopra un letto di paglia, c'era un grosso gatto, gli occhi arancio e il pelo rosso, con un bel disegno sui fianchi. Il micio alzò un attimo lo sguardo, fissò il ragazzo, poi decise che la cosa non lo riguardava e si rimise a dormire.

«Cosa c'è da buttarmi giù dal letto in questo modo?» disse Udo scendendo le scale e squadrando il ragazzo dalla testa ai piedi. «Non potevi aspettare qualche ora? Sono stato in cerca tutta la notte e sono riuscito a ficcarmi nel letto solo dopo la mezza. Si può sapere cosa vuoi?»

Il cercatore era un uomo imponente, aveva spalle larghe e braccia muscolose. La pelle era abbronzata, indurita dal sole e dal vento, segno di chi passa molto tempo all'aperto, ma la fronte era alta, lo sguardo acuto. Non era certo uno di quei bovini tutti muscoli e niente cervello che giravano per strada tutto il giorno a tirar le sottane alle ragazze e a fare scherzi stupidi ai passanti. Udo era sicuramente un uomo intelligente, uno di quelli a cui non sfugge nulla e che sa molto di più di quanto possa sembrare.

«Ho bisogno di te» rispose Aggart fissandolo negli occhi.

«Tutti hanno bisogno di me! Mica mi vengono a trovare per la mia bella faccia. Che diavolo c'è? Hai perso uno dei tuoi coltelli?»

Il ragazzo lo fissò stringendo appena gli occhi.

«Ah, lascia perdere... Va bene, è una cosa seria. Avanti, siediti e dimmi cosa è successo. Vecchia, porta della birra a me e al ragazzo.»

«Pigliatela da solo la birra, io ho da fare.»

«Maledizione!» disse l'uomo dirigendosi verso la cucina. «Maledizione...» ripeté.

Aggart si sedette, rigido, i muscoli ancora tesi, la mascella serrata.

«Avanti ragazzo, racconta» disse l'uomo.

E Aggart iniziò a raccontare...

Quella sera Aggart tornò tardi alla villa. Rubeus non disse niente. Sapeva che era inutile. Che fosse il ragazzo a iniziare il discorso, se voleva.

Mangiarono in silenzio. In realtà sembrava che un manto di silenzio fosse calato su tutta la casa. Persino l'usignolo che a quell'ora già iniziava a cantare, adesso non si sentiva. Alla fine, quando la governante ebbe portato via gli ultimi piatti, Aggart disse: «Io parto».

«Non servirà a nulla» replicò Rubeus, quasi che da quel pomeriggio, in cui aveva già detto come la pensava, non fossero passati che pochi secondi.

«Se avessero fatto una cosa del genere a mia madre, mio padre avrebbe inseguito quei bastardi fino ai confini del mondo e li avrebbe ammazzati come cani.»

«Sì, forse tuo padre l'avrebbe fatto, ma tua madre glielo avrebbe proibito. E in genere era lei ad avere l'ultima parola in casa. E poi chi ti dice che non sia successo?»

«Cosa vuoi dire?» chiese Aggart aggrottando la fronte.

«Quello che voglio dire è che queste cose capitano. Se sei lì e puoi fare qualcosa, bene, ma rovinarsi la vita inseguendo per mezzo continente dei bastardi che forse a quest'ora già giacciono in qualche bettola con la gola tagliata è da stupidi: non serve a niente. Di vermi così ce ne sono a bizzeffe in tutti i regni. Inutile darsi la pena di schiacciarli: più ne ammazzi e più ne vengono fuori. È una battaglia persa in partenza.»

«E allora cosa dovrei fare secondo te? Far finta di nulla? Passare a trovare Isella tutti i giorni, portarle qualche fiore e poi tornare a casa come se niente fosse? No, grazie. Io troverò quei cani è li ammazzerò come si meritano.»

«Tu? Tu vorresti trovare quattro guerrieri Vàkkar, sfidarli a duello e batterli? Sarai anche bravo, ma non reggeresti uno scontro con uno solo di loro, neanche se avesse una mano legata dietro la schiena!»

Aggart si alzò di scatto dalla panca.

«Calmati ragazzo. Lo sai anche tu. Hai solo quattordici anni, sarai anche forte e robusto ma non sei in grado di battere un guerriero che ha diversi lustri più di te.»

«Io non ho detto che voglio batterli. Ho detto che voglio ammazzarli» replicò Aggart, scandendo bene le parole e fissando lo zio negli occhi con uno sguardo che a Rubeus ricordò la prima volta che lo aveva rivisto a

Loth, subito dopo la morte dei genitori.

Rubeus aggrottò la fronte, ci pensò su e poi disse: «D'accordo ragazzo, se è questo che vuoi...».

«È questo.»

«Allora ti aiuterò. Un'impresa del genere deve essere preparata attentamente. Un giorno o due in più non cambieranno nulla. Sei d'accordo ragazzo?»

Questa volta fu Rubeus a fissare duramente negli occhi il giovane. Un tentativo del genere era già di per sé una pazzia, ma partire allo sbaraglio senza un'opportuna preparazione era un suicidio. Il vecchio marinaio voleva essere sicuro che ad Aggart fosse ben chiaro quello che si apprestava a fare, altrimenti non sarebbe andato da nessuna parte, a costo di chiuderlo in cantina finché non avesse messo un po' di senno in quella dannata testa dura.

Ma Aggart non era uno stupido e la rabbia non gli aveva fatto perdere il senso delle cose.

«Lo so, zio. Non ti preoccupare. Partirò solo quando sarò pronto. Ho diverse cose da fare prima, e poi mi serve una traccia.»

«Bene ragazzo, bene. Domani ti darò qualcosa che ti potrà tornare molto utile. Ora andiamo a dormire. È stata una lunga giornata e abbiamo tutti bisogno di riposarci.»

La mattina successiva Aggart si svegliò di buon'ora, si lavò, si vestì, prese il mantello e uscì dalla casa senza neanche fare colazione. Si diresse velocemente verso la collina dove lui e Isella erano stati attaccati. Lì, chinato a terra, che sfiorava l'erba con la mano, c'era già Udo ad aspettarlo. Il ragazzo si avvicinò. Udo sembrava non averlo sentito, poi, lentamente si alzò e senza neanche girarsi disse: «Mostrami dove hai trovato Isella».

«Di qua... là, vicino al dirupo.»

I due si avvicinarono al luogo dove Aggart aveva soccorso la ragazza. Per terra c'erano ancora alcuni pezzi di vestito e un nastro che la fanciulla era solita usare per legarsi i capelli in una lunga coda.

Udo si avvicinò, si accoccolò sui talloni e rimase così a fissare il terreno.

«È stato uno solo.»

«Guarda che ti sbagli, erano in quattro. Tre di sicuro, il quarto mi ha colpito...»

«Ti dico che è stato uno solo» ripeté Udo.

Aggart stava per ribattere, poi capì.

«Vuoi dire che solo uno...?» domandò, lasciando la frase in sospeso.

«Esatto. Vedi lì... e anche lì...» disse l'uomo indicando la terra smossa.

Aggart guardò dove indicava il cercatore ma, ad essere onesti, non gli sembrò di vedere nulla di particolare. La terra era smossa, gli arbusti spezzati, c'erano tracce ovunque, molte probabilmente erano le sue. Non riusciva a capire cosa aveva visto il cercatore.

«Uno lo ha aiutato, poi si è allontanato anche lui. Sono andati di là... Senti questo odore? Sono feci di cavallo... Hanno lasciato i cavalli più giù e sono saliti a piedi. Andiamo.»

Udo si rialzò e si diresse a passo svelto verso una macchia di olmi e tassi, poco più giù.

«Ecco» disse l'uomo. «Si sono fermati qui, sei cavalli, due da carico... Uhm... C'era qualcun altro con loro. Vedi quelle orme, sono diverse, non sono stivali ma scarpe leggere, di quelle che si usano al villaggio. Sì, è evidente: hanno incontrato qualcuno del villaggio.»

«Ecco perché nessuno li ha visti, ma chi? Chi hanno incontrato?»

«Calma ragazzo, sono un cercatore, non un mago. Fammi guardare... Vediamo un po'...»

L'uomo iniziò ad osservare il terreno, i cespugli e persino i tronchi degli alberi, quasi che questi potessero rivelargli chi fosse il misterioso personaggio che aveva incontrato i Vàkkar in quel luogo.

«Guarda guarda...»

«Cosa c'è? Cosa hai trovato?»

«Questo» rispose Udo chinandosi a terra, raccogliendo qualcosa e girandosi verso Aggart con un sorriso. Aggart si avvicinò. Sulla mano dell'uomo c'era un pezzetto di una sostanza chiara, quasi bianca...

«Cos'è?»

«Cera.»

«Cera? E cosa significa? Come c'è arrivata della cera qui?»

«È evidente. Ce l'ha portata l'uomo che stiamo cercando. Deve essergli rimasta attaccata ai vestiti, o forse era su qualche oggetto che portava. Comunque questo riduce di parecchio le possibilità.»

«Cosa intendi dire?»

«Beh, chi può avere della cera sui vestiti, nel villaggio?»

«Non saprei, nessuno usa la cera qui. Cosa ce ne facciamo? Fossimo in qualche grande città potrei pensare a qualche sacerdote, qualcuno di un tempio sufficientemente ricco da avere candele di cera profumate, come quelle che ho visto a Loth nel Tempio della Madre. Ma qui? Chi vuoi che usi delle candele di cera con quello che costano?»

«Non pensare alle candele, ragazzo. La cera può servire a molte altre cose.»

«Un momento... Ma certo...» disse Aggart. Perché non ci aveva pensato prima? Dopo tutto era un fabbro, e sapeva anche costruire piccoli oggetti di metallo. «L'orafo, la cera serve per fare gioielli!»

«Esatto. Credo che tu debba fare quattro chiacchiere con Mastro Bartolo.»

«Perché lui? Non potrebbe essere uno dei suoi apprendisti?»

«Guarda qui, vedi le impronte? Sono scarpe morbide, di buona fattura. Quale apprendista conosci che potrebbe permettersi scarpe di questa qualità?»

Aggart rimase un attimo in silenzio, poi si voltò verso la collina: «D'accordo, andiamo!».

«No ragazzo.»

«Cosa?» disse Aggart girandosi di nuovo verso l'uomo che era rimasto fermo vicino all'olmo ai piedi del quale avevano trovato il prezioso indizio.

«Questo è affar tuo. Io la mia parte l'ho fatta. Ora tocca a te.»

«Veramente io pensavo...»

«Che venissi con te in questa sconsiderata ricerca? No, mi spiace. Voglio bene a Isella ma questa caccia non porterà niente di buono. Mi spiace, davvero.»

«D'accordo, allora farò da solo» ribatté Aggart furioso.

«Calmati. Non sto dicendo che non stai facendo la cosa giusta, ma questa è la tua guerra, non la mia. Io ti ho aiutato come potevo. Ora sta a te decidere cosa fare. Hai la tua traccia, usala.»

Aggart aprì la bocca per ribattere, poi ci ripensò: «Scusa, hai ragione. Ti ringrazio per l'aiuto che mi hai dato».

Poi, portando la mano alla borsa disse: «Dimmi quanto ti devo».

«Quanto mi devi? Non scherzare ragazzo. Ti ho detto che questa è la tua guerra ma desidero anch'io che quei vigliacchi paghino per quello che hanno fatto. Vai ora, e se ti dovesse servire ancora aiuto, passa da me prima di partire. Ti darò una lettera per la mia Gilda. Se avrai ancora bisogno di un cercatore, portala alla Gilda e ti daranno il migliore. Certo, quello lo dovrai pagare, ma puoi star sicuro che avrai il più bravo del posto.»

«Grazie. Passerò sicuramente.»

Aggart si voltò di nuovo verso la collina e risalì il pendio. In breve fu in cima, guardò ancora una volta il posto dove Isella era stata violentata e poi si diresse deciso verso il villaggio. Prima però passò da casa. C'era una co-

sa che doveva prendere.

La bottega di Mastro Bartolo era proprio al centro di Dorph, sulla piazza principale. Era una bella bottega, grande almeno il doppio della libreria di Mastro Corbella. La porta era in legno-ferro e all'esterno c'era una pesante grata in ferro che proteggeva ulteriormente il negozio. All'interno si scendevano alcuni scalini che portavano in un'ampia stanza con un bancone sul lato destro, mentre sul fondo spiccava nitido l'ingresso al laboratorio, anche questo dotato di una robusta porta torchiata. Dietro al bancone sedeva un uomo tarchiato, piuttosto grasso, con una bella veste in velluto e una catena attorno al collo dal quale pendeva un medaglione con sopra inciso il simbolo della Gilda degli Orafi, un leone rampante che teneva nella zampa sollevata una bilancia a due piatti. L'uomo stava pulendo una spilla dorata con un panno. Le dita grassocce si muovevano con impensabile leggerezza sul piccolo gioiello, girandolo e rigirandolo, mentre lo sguardo ne valutava ogni più piccolo dettaglio.

Quando Aggart entrò nel negozio l'uomo alzò brevemente lo sguardo - gli occhi erano piccoli, due perle nere incastonate in una faccia larga e carnosa - poi poggiò il panno, aprì un sottile cassetto alla sua destra e vi ripose la spilla. Quindi sollevò di nuovo lo sguardo verso il ragazzo e gli fece un grosso sorriso: «Ma guarda chi si vede! Aggart, ragazzo mio, come stai? E come sta zio Rubeus, quel vecchio volpone?». Poi piegò la testa di lato, congiunse le mani e, con un'espressione addolorata continuò: «Ho saputo quello che è successo. Povera ragazza. Così bella, così vivace. È una cosa terribile. Cose del genere non dovrebbero succedere, non in una cittadina come la nostra, almeno». Nonostante le parole di condoglianze, ad Aggart venne il sospetto che l'uomo ritenesse più importante il fatto che fosse stata violata la rispettabilità del villaggio piuttosto che la verginità della fanciulla.

«Cosa posso fare per te ragazzo? È zio Rubeus che ti manda?»

«No. Questo non riguarda zio Rubeus...»

«Oh» fece l'uomo, mostrando una traccia di delusione.

«Allora è per te? Cosa ti serve?»

«Un'informazione.»

Gli occhi dell'uomo si strinsero impercettibilmente. Ora lo sguardo non era più tanto amichevole. «Questa non è una locanda, ragazzo. Se cerchi informazioni vai da Elsa, lì ne potrai trovare quante ne vuoi, e fresche di giornata.»

«L'informazione che voglio non la trovo alla locanda.» Mentre parlava

Aggart girò lo sguardo intorno. La porta del laboratorio era chiusa dall'esterno con un pesante lucchetto, segno che non c'era nessun altro nella bottega, a parte loro due. L'orafo sembrò non accorgersene, ma portò la mano destra sotto il bancone. Aggart si girò, salì brevemente le scale e chiuse la pesante porta in legnoferro, fermandola con entrambi i paletti dall'interno.

«Cosa significa questo, ragazzo?» Ora la voce dell'orafo era diventata dura. Non aveva più il tono gioviale e mieloso di prima. L'uomo si alzò in piedi, la mano destra ancora sotto le vesti.

«Che intenzioni hai? Ti avverto: qui non c'è nulla per te. Tutti i gioielli sono nel retro, ben custoditi dalle migliori serrature del regno e da potenti incantesimi. Ti consiglio di uscire subito da qui e io vedrò di dimenticare questo spiacevole episodio.»

Aggart scese le scale, girò intorno al bancone e disse: «Torna a sederti!».

Allora l'orafo estrasse velocemente qualcosa da sotto la veste ma prima che potesse usarlo urlò di dolore. Aggart gli aveva preso il polso con la sinistra e lo aveva piegato all'indietro, come gli aveva insegnato il padre, poi aveva colpito l'uomo dietro al ginocchio con il piede facendolo crollare sbilenco sullo sgabello, il braccio sollevato ancora bloccato nella presa del ragazzo. A terra c'era una specie di bacchetta di legno rosso, lunga pressappoco mezzo braccio.

«Sarà meglio che non ci riprovi più» disse il ragazzo guardando fisso l'uomo negli occhi. Poi prese una scopa di saggina poggiata lì accanto e con un colpo secco fece rotolare la bacchetta sotto il mobile. Aggart non aveva mai visto quel tipo di oggetti, ma sapeva che chi aveva abbastanza soldi per potersene permettere uno, si faceva fare da un mago una di quelle bacchette. Potevano essere usate solo dal proprietario e in alcuni casi nessun altro le poteva toccare. Chi lo faceva rimaneva fulminato a terra per diverse ore. Alcune erano così potenti che si diceva potessero uccidere, ma ufficialmente quasi tutti i Magisteri proibivano ai propri membri di costruire armi completamente magiche, di qualsiasi tipo, peraltro proibite in tutti e quattro i regni. Si potevano fare incantesimi di protezione sugli scudi, rendere spade e pugnali particolarmente resistenti o affilati, costruire frecce che si infiammavano da sole una volta scagliate, ma un'arma completamente magica era proibita. Senza questa legge nessun esercito, per quanto potente, nessun guerriero per quanto abile e coraggioso, avrebbe mai avuto alcuna speranza di vincere se dall'altra parte si fossero usati oggetti del genere.

Tuttavia, come spesso avviene, ogni tanto si chiudeva un occhio, spe-

cialmente se l'arma serviva solo per difesa personale e solo per stordire, non per uccidere. Ufficialmente anche quelle erano proibite, dato che si sarebbero dovute controllare una ad una per verificare che non potessero far niente di più che far perdere i sensi, ma le gilde più potenti avevano amici influenti nelle quattro corti, e nessuno si sarebbe mai sognato di arrestare un orafo o un mercante di sete che si fosse difeso da un tentativo di rapina usando qualche metodo poco ortodosso.

«Bene, adesso, se farai il bravo, non ti ucciderò.»

«Tu sei pazzo! Cosa vuoi da me? Oro? Gioielli? Ti darò quello che vuoi ma levami quel coltello di dosso. E lasciami il braccio, mi fai male!»

«Mi spiace, ma ti farò molto più male se non risponderai alle mie domande» disse Aggart sfiorando la guancia dell'uomo con la punta del coltello che aveva estratto dal fodero con la mano destra, la sinistra ancora alzata a bloccare il polso dell'uomo.

«Io non so di cosa tu stia parlando. Sono solo un artigiano. Hai sbagliato uomo.»

«Davvero?» domandò il ragazzo, lo sguardo freddo fisso sull'uomo, quasi bastasse solo quello a immobilizzarlo.

«È la verità. Ti prego, non uccidermi.»

Ora Mastro Bartolo aveva iniziato a sudare copiosamente, la faccia contratta in una smorfia di dolore.

«Ma io non voglio ucciderti» rispose il ragazzo, abbassando la voce e con tono falsamente suadente.

«Voglio solo delle risposte» continuò, e sottolineò quelle parole con un leggero movimento del coltello che fece passare prima dietro l'orecchio sinistro, poi sotto il naso dell'orafo e infine dritto verso l'occhio destro.

«D'accordo, d'accordo, ti dirò tutto, ma togli quel coltello di lì, ti prego.»

La voce dell'uomo si era fatta più acuta, era chiaramente terrorizzato, non essendo abituato a un simile trattamento.

«Chi erano i quattro che hai incontrato sul colle l'altra notte?»

«Quattro? Quali quattro? Io non so di cosa...»

La punta del coltello si avvicinò minacciosa all'occhio.

«D'accordo, d'accordo, ti prego. Erano Vàkkar, non so i loro nomi. Me li ha mandati un tizio di Morgane con cui faccio affari da alcuni anni. Non so altro.»

«Che genere di affari?»

«Questo non ti riguarda, ragazzo!»

«Che genere di affari?» ripeté Aggart con maggiore veemenza e ruotan-

do leggermente il polso dell'uomo.

«Aaaah...» gridò Mastro Bartolo. «Ambra, ambra nera! Ti prego, fermati!»

«Ambra?» Ora lo sguardo di Aggart era sorpreso. Cosa c'entrava l'ambra nera?

«Ambra nera, quei quattro avevano dell'ambra nera da vendermi. Non so altro di loro.»

«E tu cosa te ne fai dell'ambra nera? Quella è roba da maghi!»

Aggart era sbalordito. Per quello che ne sapeva l'ambra nera era una sostanza rarissima che si trovava solo nelle gelide distese nordiche, ben oltre i Denti del Lupo, nei Mari di Cristallo e ancora più a nord. Era una sostanza proibita. Si diceva servisse per alcuni incantesimi molto potenti di Evocazione e di Magia Nera. Commerciare in ambra nera poteva costare la testa a un mago o molto peggio. Un pezzo di ambra nera poteva costare ben più che il suo peso in oro.

«Ho un cliente, un tale che viene ogni tanto al villaggio. L'ho conosciuto diverso tempo fa.»

Ora l'orafo sembrava più rilassato, quasi che l'aver detto la verità lo avesse liberato da un peso. Anche Aggart era meno teso. La storia dell'ambra nera lo aveva incuriosito e quasi si era dimenticato il motivo per cui era venuto lì.

«A quell'epoca mi trovavo a Issah perché pensavo di aprire una bottega nella capitale» continuò l'uomo. «Uno degli orafi di Issah era morto senza eredi e la Gilda aveva messo all'asta la licenza. Tuttavia una licenza nella capitale costa troppo, persino per uno come me, così alla fine andò a un tizio di Laag, un ricco mercante che aveva il figlio nella Gilda di quella città. Comunque, ero appena uscito da una taverna quando un tizio mi urtò facendomi cadere a terra. Non vidi chi era, scappò quasi subito. All'inizio pensai fosse un ladro, uno di quelli che ti sfila la borsa senza che neanche te ne accorgi, ma la mia borsa era ancora lì, intatta. Poi notai un sacchetto a terra, lo presi, mi rialzai e lo aprii. C'era un pezzo di una sostanza nera, lucida e trasparente, con delle pagliuzze dorate che brillavano all'interno, nonostante la strada fosse illuminata solo dalla luce di Branno. Sembrava viva. All'inizio non compresi cosa fosse. Mi tolsi rapidamente di lì. Non sapevo cosa avessi trovato, ma qualunque fosse il motivo per il quale quell'uomo stava fuggendo era probabilmente collegato a quella strana pietra. Così tornai presso la foresteria della Gilda, dove mi avevano dato una stanza.»

Ora Aggart aveva lasciato il polso dell'uomo, aveva afferrato con la sinistra un altro sgabello, sempre mantenendo il pugnale puntato alla gola dell'orafo, e si era accomodato davanti a lui.

«Il giorno dopo mi recai nella biblioteca della corporazione» continuò l'uomo, ora visibilmente sollevato. «Non mi ci volle molto per scoprire cosa fosse la pietra che avevo trovato: ambra nera. Un pezzo notevole, per giunta. La qualità di quella strana sostanza si valuta proprio dal numero di pagliuzze che brillano nel buio, e quella era sicuramente una prima scelta. Avrei dovuto consegnarla subito al Gran Maestro della Gilda, ovviamente, ma l'avidità ebbe la meglio sulla ragione. Così la tenni. Tornai a Dorph e la misi in un posto sicuro nel mio laboratorio, uno che neanche il mio più fidato apprendista conosce. Poi tornai al lavoro. In effetti non sapevo che fare. Non puoi certo andare in giro dicendo che hai un pezzo di ambra nera da vendere, e poi io non conoscevo nessun mago, e di quelli non ti puoi certo fidare. Ad ogni modo era un tesoro e prima o poi avrei trovato un modo per ricavarci quello che valeva. Un anno dopo arrivò al villaggio un tipo strano. Tu non eri arrivato ancora qui a quell'epoca.

«Era magro, ossuto, la pelle tirata sul teschio, con uno sguardo strano che sembrava che ti guardasse sempre di traverso. Non riuscivi mai a fissarlo negli occhi e comunque non che venisse voglia di farlo. Mi disse che io avevo qualcosa per lui. Feci finta di niente, anzi, all'inizio non capii realmente a cosa si riferisse. Era passato parecchio tempo da quando quel tipo mi aveva urtato a Issah e mi ero quasi completamente dimenticato dell'episodio. Ma il tizio insistette, prese una borsa e ne versò il contenuto sul bancone. Era piena di spighe d'oro. Con quella borsa avrebbe potuto comprarci un castello con tutti gli occupanti, signore compreso. Quello che tuttavia mi colpì fu un pezzetto di roccia grande poco più di un unghia, seminascosto fra le monete. Capii subito di cosa si trattava, come capii che non era capitato lì per caso. Era quello che l'uomo voleva che vedessi, più che l'oro. Torna qui domani sera - gli dissi - dopo la chiusura del negozio. L'uomo raccolse le monete, le rimise nel sacchetto, si voltò e se ne andò, senza dire una parola. Rimasi a fissare la porta con il cuore che mi batteva all'impazzata. In che guaio mi stavo mettendo? Poi guardai in basso: di fronte a me era rimasta una monetina d'oro. Brillava lucida sul bancone, alla luce della lampada. La presi. Non era stata dimenticata: era una promessa. Ora ero sicuro che l'uomo sarebbe tornato e che si aspettava che io avessi quello che voleva. Non potevo più tirarmi indietro.»

Aggart, si mosse sullo sgabello. Stava iniziando a far freddo, eppure non

doveva essere neanche la mezza. La mano iniziava a stancarsi, così abbassò il coltello puntandolo allo stomaco dell'uomo.

«La sera dopo stavo chiudendo bottega quando vidi il mio cliente fissarmi dall'altra parte della piazza, lasciai la porta socchiusa e tornai al bancone. Dopo qualche minuto l'uomo entrò nel negozio, chiuse la porta e scese le scale. Io avevo già preso la pietra dal suo nascondiglio e l'avevo messa davanti a me, avvolta in un panno. L'uomo non aprì neppure il panno. Passò un attimo la mano sull'involto, inclinò leggermente la testa, come se stesse ascoltando qualcosa, poi la raddrizzò, prese la borsa che mi aveva mostrato il giorno prima, tirò fuori un pugno di monetine e senza neanche contarle le mise sul bancone accanto all'involto. Erano nove spighe d'oro, dieci con quella che mi aveva dato, diciamo, in acconto. Una fortuna. Stava per andarsene quando si voltò di nuovo verso me. "Puoi procurarmene dell'altra?" chiese. Io ero rimasto senza parole, mugugnai qualcosa e quando alzai la testa quello se n'era andato. Solo allora mi resi conto di aver risposto "Sì, certo... certo".

«Il giorno dopo mandai una lettera a un mercante che conoscevo, un tizio con cui avevo già fatto qualche affare, diciamo, un po' delicato. Te ne ho parlato, giusto? Abita a Morgane ed è in grado di procurarti qualunque cosa se paghi bene.»

«Aspetta» fece Aggart sospettoso. «Mi vuoi far credere che hai scritto una lettera a un tizio a 36 leghe di distanza per chiedergli se poteva procurarti dell'ambra nera?»

«Ma no, ovviamente, no. Non sono mica pazzo. Se una lettera del genere fosse finita nelle mani sbagliate sarei stato rovinato. Ma noi, diciamo che abbiamo un modo di comunicare che... insomma, abbiamo un modo, ecco!» rispose l'uomo abbastanza scocciato da dimenticare il coltello che Aggart gli puntava poco sopra la cintura. In fondo era un mercante e ormai il peggio era passato. Adesso doveva solo trattenere il ragazzo finché non gli fosse venuta un'idea, qualcosa che potesse toglierlo da quella posizione imbarazzante.

«Insomma, un codice segreto» intervenne Aggart.

«Diciamo così. Comunque la risposta non tardò ad arrivare. Proprio in quel periodo c'era una nave Vàkkar nel porto di Morgane. Il comandante era un vecchio amico del mio socio.»

L'accenno ai Vàkkar ricordò dolorosamente ad Aggart il motivo per cui era venuto lì e che la storia, abilmente raccontata dal grasso orafo, gli aveva fatto dimenticare.

«Chi era quel comandante? Come si chiamava?»

«Non lo so.»

«Il nome!» insistette Aggart, spingendo la punta del coltello contro lo stomaco dell'uomo.

«Non lo so, sul serio. Non l'ho mai saputo! Cosa vuoi che mi interessasse! A me bastava ricevere l'ambra. Nessuno ha mai pagato tanto un pezzo d'ambra nera. Dieci spighe, ti rendi conto? Dieci spighe! Per un pezzo che ne valeva sì e no tre, quattro al massimo.»

«Qualcosa devi sapere di quella nave. Sono sicuro che c'è dell'altro.»

«Beh, mi pare che la nave si chiamasse qualcosa tipo Sævarauga, che nella loro lingua significa "L'Occhio del Mare" o qualcosa di simile.»

«Tutto qui? Nient'altro? Come si chiama il tuo socio, dove abita?»

«Piater Fan ter Skee, si chiama, è un Esséno e abita nella città nuova, davanti al Tempio del Sole. La troverai facilmente, è una casa rossa a due piani, con il tetto in ardesia e un portone in legnoferro. Il battente è formato da due serpenti annodati. Lo sai come sono gli Esséni con i loro simboli araldici e tutte quelle altre sciocchezze sulla famiglia, sull'onore e gli Dèi sanno cos'altro!»

«Sicuro che non sai dirmi altro?»

«Non che io sappia. Comunque se vuoi trovare i Vàkkar dovrai sbrigarti. Fra meno di tre mesi la loro nave ripartirà da Morgane diretta ai Mari di Cristallo e fino al prossimo ciclo non torneranno.»

«Tre mesi hai detto?»

«Più o meno. È una questione di venti e di maree, roba da marinai. Io non ci capisco niente di queste cose, ma so che il capitano dell'Occhio aveva un carico di pelli di foca da sistemare. Sembra che la maggior parte sia stato comprato da un mercante di Og, o almeno così mi ha detto Piater, e la prossima carovana per Morgane partirà fra una settimana da Og.»

«Una settimana... Da Og a Morgane sono quasi 35 leghe, calcolando poco meno di una lega al giorno più un giorno ogni quattro circa per riposare le bestie... diciamo una quarantina di giorni di viaggio. Ce la posso fare.»

«Tu sei pazzo. Cosa vorresti fare? Arrivare in meno di due mesi a Morgane da solo, affrontare un'intera ciurma di Vàkkar e pensare pure di uscirne vivo? Sei solo un ragazzo. Sarai anche bravo con i coltelli ma ci vuole ben altro per fare quello che ti sei messo in testa di fare. Lascia perdere. Ti farai solo ammazzare, ecco cosa farai!»

«Questi sono affari che non ti riguardano. Pensa a te piuttosto.»

«Cosa vuoi dire? Vuoi ammazzarmi? Questo è un paese piccolo. Ti tro-

verai le guardie della guarnigione al culo ancora prima di essere quattro stare fuori dal villaggio.»

«Beh, tanto per cominciare c'è la faccenda dell'ambra nera...»

«Quale ambra? Ti sfido a trovare un solo pezzetto di quella roba qui a bottega. Chi vuoi che ti creda, ragazzo. È la mia parola contro la tua.»

«Credi? Non mi vorrai far credere che la merce che ti hanno consegnato i Vàkkar sia già passata di mano? Non ne hai avuto il tempo, lo sappiamo tutti e due. Deve essere ancora qui da qualche parte. Quanto tempo pensi che ci metterà Udo a trovarla? E cosa credi che succederà quando la troveranno?»

A quelle parole Mastro Bartolo tornò a sudare.

«Non troverete nulla» disse «Nulla.»

«Se è così perché stai sudando come un porco sulla gratella?»

«D'accordo. Cos'è che vuoi in cambio del tuo silenzio?»

«Niente.»

«Niente? Non capisco...»

«Vedi Mastro Bartolo, se io non parlo tu farai in tempo a liberarti dell'ambra e io a quel punto non potrò più accusarti. D'altra parte se parlo verrà un magistrato da Issah per chiarire questa storia, e io non potrò comunque partire. Quindi capisci bene che non ho scelta.»

«Non hai... cosa? Cosa vuoi fare? Non puoi uccidermi.»

«È vero, io non posso...» rispose il ragazzo riponendo il coltello.

L'uomo tirò un evidente sospiro di sollievo ma questo si spezzò subito in un rantolo. Abbassò la testa e vide uscire dal petto l'elsa di un pugnale. Aprì la bocca in una muta domanda ma questa gli morì in gola, poi sbarrò gli occhi e crollò all'indietro.

«Io non posso, vecchio bastardo, ma si dà il caso che fra le armi che mi ha lasciato mio padre ci fosse un pugnale Vàkkar, un piccolo ricordo di quando solcava i Mari del Nord con mia madre. Cosa vuoi. Sono venuto qui perché Udo aveva trovato della cera sul luogo dell'agguato. Purtroppo ti ho trovato così, morto stecchito. È evidente che ad ammazzarti sono stati gli stessi che hanno assalito Isella e me. Un'altra vittima di quei pirati assassini. Vedrai, Mastro Bartolo, avrai un bel funerale, proprio un bel funerale...»

Poi, senza voltarsi indietro risalì le scale e uscì dalla porta dirigendosi alla torre dove c'era la piccola guarnigione del posto. Era triste, ma purtroppo c'era stata un'altra vittima nel villaggio, e questa volta non era sopravvissuta.

Capitolo V

La mattina dopo Aggart si svegliò piuttosto tardi. Mastro Bartolo non era certo un villico qualunque e la scoperta del suo assassinio aveva sollevato un gran polverone nel villaggio di Dorph, ben più di quello che aveva causato l'aggressione a Isella, constatò con una certa irritazione il ragazzo. Ad ogni modo il caso era chiaro: il povero orafo era stato assassinato dagli stessi briganti - perché oramai era chiaro che di semplici banditi si trattasse - che avevano violentato la ragazza due giorni prima. Il comandante della piccola guarnigione aveva interrogato a lungo Aggart, poi aveva ispezionato con cura sia la bottega che il corpo dell'orafo, e infine aveva tratto l'arguta conclusione che si fosse trattato di un tentativo di rapina. Evidentemente l'uomo non aveva ceduto alle minacce dei rapinatori che avevano cercato di estorcergli la chiave del laboratorio, forse aveva anche cercato di reagire - tant'è che aveva un brutto livido sul polso - e quelli lo avevano ucciso a sangue freddo, dopodiché erano scappati. Era chiaro ora che il loro obiettivo era sempre stata la bottega di Mastro Corbella e così, dopo l'aggressione a Isella, si erano nascosti nei dintorni per poi tornare al villaggio quando tutti li credevano oramai già lontani. Probabilmente l'aggressione alla ragazza era stato solo un diversivo.

Non tutti erano convinti di questa versione, peraltro non proprio impeccabile, ma né Rubeus, né Udo, fecero alcun cenno a eventuali altre possibilità. Così Aggart tornò a casa con lo zio piuttosto tardi, dopo aver fatto il suo dovere di bravo cittadino.

La mattina dopo, dunque, ancora assonnato e con un po' di torcicollo, forse dovuto al freddo, scese le scale per recarsi in cucina a fare colazione. Anche lo zio era in ritardo. Era stata una nottata agitata per tutti, lì in paese. Finito che ebbe di mangiare, stava per uscire di nuovo quando Jeens lo fermò sulla soglia.

«Signorino Aggart, suo zio desidera vederla nello studio di sopra.»

«Ahi, ci siamo» pensò il ragazzo. «Beh, tanto prima o poi doveva venir fuori.»

Aggart ripose il mantello e iniziò a salire le scale. Il collo gli stava facendo decisamente male, ora.

«Eccomi zio, Jeens mi ha detto che volevi parlarmi.»

«Entra ragazzo, siediti.»

Lo studio di zio Rubeus aveva le pareti piene di scaffali. Libri e rotoli

stavano ovunque, per terra, su tavoli e sgabelli, persino sul davanzale della finestra. Sembrava quasi che lo zio non avesse molta cura dei preziosi manoscritti, ma Aggart sapeva che non era così. Era semplicemente il modo in cui Rubeus catalogava i suoi documenti. Magari sarà stato poco ortodosso, ma che Aggart sapesse, lo zio non aveva mai perso un solo foglietto, per quanto minuscolo. In quella stanza c'era un vero tesoro. Soprattutto le mappe: ce n'erano dappertutto, di ogni possibile luogo, compresi alcuni che Aggart non aveva mai neanche sentito nominare. Alcune cartine, poi, sembravano riportare terre che neanche facevano parte di Kios, almeno per quello che poteva giudicare il ragazzo.

«Cosa c'è, zio?»

«Come ti ho detto ieri mattina, visto che sei ben deciso ad andare fino in fondo a questa storia» e sottolineò «fondo» con uno sguardo strano, quasi si riferisse a un qualche evento in particolare «tanto vale» continuò «che tu ci vada ben preparato».

Così dicendo tirò fuori da un cassetto un anello, prese tre lettere piegate che aveva alla sua destra e pose i quattro oggetti di fronte ad Aggart.

«Cosa sono, zio?» disse il ragazzo stupito ma anche sollevato che non fosse stato fatto alcun cenno a quanto era avvenuto la sera prima, o quasi... in effetti.

«Sono lettere di credito.»

«Cosa sono?»

«Lettere di credito. Ognuna di queste vale una spiga d'oro. Se presenti una di queste lettere al destinatario, potrai ritirare fino a una spiga d'oro in moneta sonante. Ovviamente quanto ritirerai sarà segnato sulla lettera stessa, fino ad esaurimento del credito. Se vuoi potrai anche depositare del denaro qualora non ti fidassi a portartelo dietro: ti sarà accreditato sulla lettera. Potrai ritirarlo in seguito presso la stessa persona. Ogni lettera è destinata a un diverso banchiere: Kyron di Loth, Creta di Issah e Lübeck di Morgane. Non confonderle.»

«Grazie zio, ma l'anello a che serve?»

«È un sigillo, e anche un segno di riconoscimento. Senza l'anello le lettere non valgono la carta di cui sono fatte. Ogni volta che vorrai depositare o ritirare qualcosa dovrai mostrare il sigillo. L'operazione sarà riportata sulla lettera stessa e quindi convalidata imprimendo accanto alla registrazione il sigillo del tuo anello e quello del banchiere. Se non potessi ritirare o consegnare personalmente i soldi potrai anche mandare qualcuno al posto tuo, accompagnato da una lettera di delega sigillata con la ceralacca. Dovrai

usare l'anello come sigillo, altrimenti la lettera non sarà neanche aperta. Se perdi l'anello non potrai più né ritirare né depositare alcunché, per cui fai molta attenzione. Se invece ti rubano una lettera, ne esiste una copia presso il registro del banchiere corrispondente. Vai lì con il tuo anello e ti sarà rilasciata una nuova lettera. Quella vecchia sarà automaticamente annullata.»

«Beh, mi sembra un po' complicato. Non sarebbe meglio portarsi dietro direttamente il denaro, magari in parte nascosto in una cucitura degli abiti?»

«Aggart, si vede che non ti sei mai allontanato da solo per più di qualche decina di stare. Ci sono banditi là fuori che è già tanto se ti lasceranno la vita, altro che lasciarti gli abiti. Se dovessi essere attaccato, metti l'anello sotto la lingua. Se ti portano via tutto ma riesci a salvare l'anello potrai ricomprare quello che ti serve una volta arrivato a Morgane. Quando partirai ti darò anche un paio di borse di monete, principalmente piastre e tasselli, più qualche talento d'argento. Inoltre potrai prendere Fumo e Bianca. Sono due brave cavalle, trattamele bene.»

«Ho capito. Grazie. Ma non preoccuparti, so cavarmela da solo.»

«Cavartela da solo un accidente!» Rubeus si alzò di scatto dalla sedia, gli occhi fissi sul ragazzo che sembravano due pozzi neri nella semioscurità della stanza - lo studio dello zio aveva pesanti tende di panno ed era quasi sempre immerso in una leggera penombra, anche se fuori splendeva il sole.

Aggart a momenti cadde all'indietro. Non si aspettava una reazione tanto violenta.

«Maledizione ragazzo, tu non hai la più pallida idea dei guai nei quali ti stai andando a cacciare. Credi che inseguire quattro Vàkkar sia lo stesso che affrontare una botte di grasso tremante come il vecchio Bartolo?»

Aggart ebbe un balzo al cuore nel sentir nominare l'orafo morto.

«Potresti non arrivarci neanche vicino al tuo obiettivo. Perché credi che la gente comune viaggi solo in carovana da queste parti? Dopo la guerra molta gente si è ritrovata senza casa, senza famiglia, senza nulla, neanche un Dio da pregare. La maggior parte di loro si è messa a fare il mercenario o si è imbarcata su qualche nave, ma molti, troppi purtroppo, si sono dati alla macchia e sono diventati banditi. È gente senza scrupoli che ne ha viste troppe per farsi spaventare dalle forche che il Re ogni tanto fa erigere ai lati delle strade. I più temerari arrivano persino ogni tanto ad attaccare qualche fattoria o qualche villaggio isolato. Voi nel nord siete stati quelli

che hanno sofferto di più per la guerra, dopo la sconfitta dell'Usurpatore, così vi siete rimboccati le maniche per ricostruire il paese e non avete sperimentato questo flagello, ma qui nel sud le cose sono andate diversamente. C'è ancora abbastanza ricchezza da far gola a molti, e così i banditi sono spuntati come funghi. Non è un paese sicuro, questo.»

«Zio... lo so» rispose Aggart, sorprendendosi per primo del tono calmo e pacato con cui aveva risposto.

Rubeus si sedette di nuovo, lentamente, poggiando le mani sugli ampi braccioli della splendida sedia che aveva nello studio.

«Aggart, sei solo un ragazzo. Quando sei arrivato qui a momenti non sapevi neanche cavalcare. Certo, hai imparato molte cose in questi due anni, ma finora qual è stata la massima distanza alla quale ti sei allontanato da Dorph? Una, due leghe?»

«Quaranta stare, almeno credo...»

«Quaranta stare... Da qui a Morgane ci sono 36 leghe. Come credi di poter sopravvivere da solo a un viaggio di 36 leghe? Ti ci vorrà almeno un mese e mezzo facendo una lega al giorno. Non puoi farcela.»

«Non lo farò da solo, zio.»

«Cosa vuoi dire?»

«Uno degli uomini della guarnigione deve andare in licenza a Festine, dove abita la famiglia. Mi accompagnerà fin lì. Fra pochi giorni una carovana partirà per Morgane da Og. Se tutto va bene arriverò a Festine diversi giorni prima della carovana. Lì mi unirò a loro fino a Morgane. Ci metterò più tempo, dato che una carovana procede più lentamente di un uomo a cavallo, ma correrò anche meno rischi.»

«Uhm... Hai proprio pensato a tutto, eh, ragazzo?» Il volto dell'uomo ora sembrava un po' più sollevato, giusto un po' però. La questione non cambiava poi di tanto: Aggart non si era mai allontanato da solo per più di un giorno, e ora si parlava di un viaggio di oltre due mesi. Rubeus era combattuto fra il rispetto che provava per il giovane e per la sua decisione di ritrovare i Vàkkar e vendicare Isella, da una parte, e l'amicizia che lo aveva legato ai suoi genitori, dall'altra.

Una volta Rupert gli aveva detto: «Se dovesse succederci qualcosa ti prego di occuparti di lui». Lui ci aveva riso sopra. «Stai scherzando? Tu e Beth mi seppellirete cento volte. Io occuparmi del ragazzo! Che idea!» Beh, era successo, e ora non sapeva come comportarsi. O forse no. In cuor suo aveva già deciso, anche se non era stata una decisione facile: il ragazzo avrebbe avuto la sua opportunità. D'altra parte anche lui, da giovane, si era

ritrovato sulla strada a soli quindici anni, ma erano altri tempi allora, o forse no... Accidenti, stava iniziando a pensare come un vecchio. Si stava proprio rammollendo!

«Allora siamo d'accordo. Fammi sapere se ti serve qualcos'altro. E non partire senza salutarmi.»

«Grazie, zio» ripeté per la terza - o era la quarta volta? - il giovane. Non aveva mai ringraziato qualcuno tante volte in una sola ora. Si alzò e ridiscese le scale, prese il mantello e si recò da Udo a ritirare la lettera di presentazione per la Gilda dei Cercatori. L'uomo non c'era, ma la madre gli diede un pacchetto brontolando qualcosa riguardo a questi benedetti giovani che non hanno altro da fare che stare tra i piedi a chi lavora.

Quindi Aggart uscì dal villaggio per recarsi dalla «vecchia del bosco». Poco fuori da Dorph, infatti, in una casupola quasi al centro di un boschetto di castagni e cerri, viveva una vecchia donna. Nessuno sapeva come si chiamasse, per cui tutti la chiamavano la «vecchia del bosco». Era una brava guaritrice e conosceva le erbe più strane. Si diceva che da giovane avesse viaggiato molto, soprattutto nelle terre meridionali. Qualcuno era arrivato a dire che fosse stata addirittura un'amazzone, ma era ben difficile vedere in quella vecchietta ricurva qualcosa che potesse assomigliare alle donne guerriere che vivevano nella Testa del Cavallo. Le Amazzoni erano tutte alte, bellissime, e capaci di incutere terrore anche al più coraggioso dei guerrieri, o almeno così si diceva. In effetti nessuno da quelle parti aveva mai visto una vera amazzone, ma quelle erano cose che sapevano tutti! Comunque fosse, la vecchia viveva nel bosco da moltissimo tempo e venivano persino dalla capitale per farsi fare da lei pozioni e medicamenti di ogni genere.

Nel villaggio c'era già un Guaritore e la Gilda dei Guaritori non era famosa per la sua tolleranza nei confronti di chi esercitava il mestiere senza appartenere alla Corporazione dei Medici e degli Speziali, com'era anche chiamata. Tuttavia durante la Guerra dei Quattro Regni - o Grande Guerra, come la chiamavano nel Regno del Sud - la Gilda si trovò a dover far ricorso anche a mestieranti esterni. I feriti da curare erano troppi e molti bravi guaritori erano rimasti a loro volta vittime della guerra. Non volendo accogliere nella Gilda individui che non avessero ricevuto i corretti insegnamenti e precetti, ma non potendo fare a meno di un aiuto esterno, la Gilda accettò di far praticare le sue arti anche a guaritori non ortodossi, purché operassero sotto il controllo di un membro della Corporazione. Finita la guerra la maggior parte di questi praticanti tornarono alle loro occu-

pazioni usuali mentre i più bravi vennero invitati ad entrare nella Gilda per sostituire le perdite dovute alla guerra. Non tutti accettarono però. Si trattava perlopiù di persone introverse, solitarie, alcune forse dotate anche di un minimo di quintessenza, ovvero di quella peculiarità che distingue gli esseri magici da quelli non magici. Si convenne così di lasciarli esercitare, purché non lo facessero in aperta concorrenza con un membro della Gilda. Inoltre non potevano vivere negli abitati, né potevano andare di casa in casa a offrire i loro servigi. La «vecchia del bosco» era proprio uno di questi individui.

Aggart ci mise una buona mezz'ora per arrivare alla capanna. Il camino fumava, come al solito, e la capanna era circondata da vasi di ogni tipo, di cotto, di legno, persino di pietra. Ogni vaso conteneva piante differenti e persino la terra nei vasi non era sempre la stessa. Altre piante invece crescevano liberamente attorno alla casa e persino «sulla» casa, arrampicandosi fin sul tetto di paglia e ricadendo come un tendaggio su muri e finestre.

La porta era socchiusa. Aggart bussò comunque.

«C'è nessuno?»

«Vieni avanti, è aperto» rispose una voce chioccia e un po' stridula.

Aggart entrò nella stanza guardandosi intorno. Era la prima volta che si recava dalla vecchia. Una volta c'era andato con degli amici ma era rimasto fuori. La capanna era stipata fino all'inverosimile. C'erano piante secche, trecce di bulbi appese al soffitto, recipienti di coccio di ogni genere e forma, persino un paio di recipienti di vetro, o almeno così sembrava, e uno che pareva fatto di un qualche genere di metallo. La vecchia era in fondo alla stanza, davanti al camino. Gli dava le spalle e sembrava indaffarata a rimestare in un grosso paiolo. La stanza era buia, anche perché i rampicanti avevano coperto quasi del tutto le finestre. L'unica luce era quella che veniva dal fuoco del camino acceso e che creava ombre tremolanti dappertutto: sembrava quasi che la stanza fosse viva. L'odore di spezie e altre sostanze era così forte da bruciare quasi il naso. Aggart non poté fare a meno di tossire.

«Avanti, su, non farti pregare. Siediti ragazzo» disse la vecchia sbirciando da sopra la spalla. «Mettiti pure lì, arrivo fra un attimo.»

Aggart si sedette su una panca vicino al tavolo. Quest'ultimo era ingombro di sacchetti di vari colori, quasi tutti di tela. Solo un pezzo del tavolo dalla parte della vecchia era sgombro.

La donna si girò tenendo il paiolo con due pesanti pezze di panno e lo

poggiò sul tavolo. Poi prese un grosso cucchiaio di legno e lo immerse nel liquido fumante.

«Vuoi assaggiare?» disse, porgendogli il cucchiaio dal quale saliva un denso vapore e un odore molto speziato.

«Grazie, ma... no, grazie» rispose Aggart, sollevando le mani.

«Avanti, non farti pregare. Dimmi cosa ne pensi.»

Allora il ragazzo prese il coraggio a due mani, afferrò con una certa cautela il cucchiaio e assaggiò appena il liquido scuro. Non era niente male, sapeva come di fagioli, ma era diverso. Ne prese un altro sorso e poi disse: «È buona. Cos'è?».

«È una minestra di ceci neri. Sono simili ai nostri ma molto più scuri, anche se non proprio neri. È più nutriente di quella fatta con i fagioli nostrani ed è ottima versata su un pezzo di pane di segala con sopra una fetta di lardo. Un piatto da re. Purtroppo non sono facili da trovare da queste parti, ma ogni tanto riesco a procuramene un po'. Ti va di rimanere a pranzo da me?»

«Certamente, grazie.»

La vecchia allora prese due scodelle e due cucchiai di legno, vi versò un paio di mestolate di minestra, e ne mise una di fronte al ragazzo, mentre l'altra la poggiò davanti a sé. Poi si girò, tagliò due fette da una grossa forma di pane nero e si sedette a tavola.

I due iniziarono a mangiare.

«Allora, ragazzo. Come mai sei venuto da me? Mi sembri troppo giovane per una pozione che rinvigorisca determinati appetiti e, da quello che posso vedere, mi sembra che di appetito tu ne abbia abbastanza per due» disse ridacchiando. Aggart sorrise incerto, non certo di aver capito la battuta.

«Sono venuto per il collo. È da stamani che mi fa un male dell'anima.»

«Il collo, eh?» disse la vecchia con il suo sorriso sdentato. «Adesso vediamo.»

Finì con calma la zuppa, si pulì la bocca sulla manica della camicia, chiaramente usata per questo scopo da parecchio tempo, e si portò alle spalle del ragazzo.

«Uhm... Vediamo... Ti fa male qui? E qui? Cosa senti se ti tocco così?»

Le dita della vecchia scorrevano agili sul collo e sulle spalle del ragazzo, mostrando a tratti una forza sorprendente per una donna della sua età. Non aspettava che Aggart rispondesse ma passava da una parte all'altra mugugnando e borbottando, poi senza preavviso premette con forza alla base del

collo, lo strinse con la sinistra e con la destra piegò la testa dalla parte opposta un paio di volte.

Crac, si sentì nella stanza.

«Ehi, ma cosa... Ehi! Non mi fa più male! È passato...»

Aggart era veramente sorpreso.

«Ecco fatto, e adesso passiamo al *vero* motivo per cui sei qui» disse la vecchia sottolineando con la voce la parola «vero».

«Cosa intendi dire?» chiese Aggart, a dir la verità con un tono non troppo convinto.

«Andiamo ragazzo! Il torcicollo ti ha dato una buona scusa per venire qui, ma il motivo è un altro, non è così? Quello te lo poteva mettere a posto pure Elsa, alla locanda. Tu vuoi qualcosa da me.»

«Come hai fatto a capirlo?»

«Ragazzo, tutti, tutti vogliono qualcosa da me. Sono troppi anni che faccio questo mestiere e qualcosa credo di averlo imparato. Avanti, sputa il rospo, perché mi sa che è bello grosso.»

«Ecco, si tratta di..., insomma, mi servono dei veleni.»

«Veleni, eh? Che genere di veleni?»

«Non lo so, qualcosa che sia facile da usare, o che si possa mettere su una spada.»

«Capisco. Molto astuto. Sai, quando è successo quello che è successo ero sicura ti saresti gettato all'inseguimento di quegli assassini senza pensarci due volte. Devo dire che mi hai sorpreso. Ma ho pensato che avessi deciso di rinunciare. Beh, molti lo avrebbero fatto. Non c'è nulla di male. Poi, quando il vecchio orafo è morto...»

Aggart si irrigidì di colpo.

«Quando è morto, dicevo, ho capito che eri determinato ad andare avanti e che forse ce la potresti anche fare.»

«Vedo che qui non si può nascondere niente a nessuno.» disse con voce fredda, ma un tantino preoccupata, Aggart.

«Oh, non ti preoccupare ragazzo. Nessuno ti denuncerà. Il vecchio Mastro Bartolo era un'anima nera e nessuno ne sentirà la mancanza, anzi. Lo sai che faceva anche lo strozzino? C'è più di una famiglia a Dorph che ha tirato un sospiro di sollievo quando ha saputo della sua morte. E comunque la maggior parte di loro è davvero convinta che siano stati quei quattro a farlo fuori. D'altra parte le voci corrono, anche fuori dagli abitati, ragazzo. Non te ne dimenticare in futuro. Nei piccoli villaggi ogni casa ha occhi, orecchi e soprattutto una lingua molto, ma molto lunga.»

Aggart si rilassò un po'.

«Veniamo a noi, adesso. Forse ho qualcosa per te.»

La donna si alzò e iniziò a frugare sugli scaffali. Dopo un paio di minuti tornò con due boccette alle quali aggiunse uno dei sacchetti che c'era sul tavolo.

«Allora... Ascoltami bene, adesso. Molti pensano che usare un veleno sia semplice, ma non è così. I veleni sono infidi e ti si possono ritorcere contro. Con i veleni i problemi sono due: quale scegliere e come somministrarlo. Prendi questo, ad esempio...»

La donna spinse verso il ragazzo un oggetto veramente insolito: una bottiglietta di metallo piatta, leggermente curva, probabilmente fatta per essere nascosta sotto i vestiti senza che se ne notasse il gonfiore.

«Si chiama Sangue di Drago, ma non ha nulla a che vedere con quegli esseri: è una specie di gomma. Devi farla scaldare lentamente mettendo la bottiglia chiusa - chiusa, mi raccomando - accanto a una fiamma. Non troppo vicino però, non tanto da diventare incandescente e mai - ricorda! - mai sopra. Dopo una decina di minuti, prendila in mano. Se hai fatto le cose a dovere dovrà essere calda ma non scottare. Muovendola leggermente dovrai sentire che il liquido si è sciolto, diventando come cera fusa. Lo sai com'è, no?»

«Sì, certo. Vai avanti, fin qui ti seguo.»

«A questo punto dovrai aprirla con delicatezza, senza forzare. Il tappo è a vite, solo la boccetta vale quanto il veleno. Fai cadere alcune gocce del veleno sulla punta di un pugnale o sulla lama di una spada. Stai attento a non toccare il veleno con le mani. Basta anche il più piccolo taglio per rimanere avvelenato, Il veleno ci metterà un po' a tornare gommoso, quindi hai tutto il tempo di richiudere per bene la boccetta - senza stringere troppo, non è necessario - e far scivolare su tutta la lama la gomma sciolta. Poi aspetta una decina di minuti. Ora la tua arma avvelenata è pronta. Ovviamente non potrai più metterla nel fodero se no rischi di portar via gran parte del veleno. Il veleno reagisce con il sangue che lo scioglie come se fosse acqua. La morte è rapida, ma non istantanea. Conosco ben pochi veleni che danno una morte istantanea, per cui vedi di riportarti a distanza dal tuo avversario, dopo averlo colpito, perché potrà ancora combattere per un po'. Quando il veleno inizierà a fare effetto vedrai che i movimenti rallenteranno, lo sguardo si farà vacuo, il corpo inizierà a ciondolare e poi crollerà a terra, stecchito.»

«Come farò a ripulire la spada dopo?»

«È facile, devi solo lasciarla qualche secondo immersa nel sangue del tuo nemico e poi potrai pulire la spada con un qualunque panno senza correre rischi. Il veleno si lega al sangue della vittima. Naturalmente puoi anche usare del sangue di bue o di un qualche altro animale, se dovessi, diciamo, lasciare il luogo dove hai combattuto con una certa fretta. Una volta che si è legato non può più nuocere a qualcun altro. Avrai notato che la boccetta è in metallo. Ci sono due motivi: uno è che così non corri il rischio che un urto la rompa. Le schegge di vetro o di ceramica diventerebbero armi mortali. Il secondo è che a lungo andare la luce rovina il veleno, per cui ti consiglio di aprire la boccetta di notte o in una stanza chiusa. Una breve esposizione al sole non danneggia il Sangue di Drago seriamente, ma più lo proteggi dalla luce, più durerà. Non metterne tanto, bastano davvero poche gocce.»

Aggart prese la boccetta e la mise nella bisaccia che aveva portato allo scopo. «Grazie. Seguirò le tue istruzioni alla lettera, non ti preoccupare.»

«Bah, la pelle è la tua ragazzo. Adesso guarda questa» disse indicando la seconda boccetta, questa volta in coccio con un tappo di sughero tenuto fermo da un nastro annodato e avvolto più volte attorno al collo della bottiglietta. «Questa è olio di mandragora. In realtà di mandragora ce n'è ben poca, ma suona bene, non credi?» sogghignò la vecchia.

«Questo olio non uccide, ma paralizza completamente il corpo per almeno un paio di giorni, anche di più, se l'avversario non è molto forte. Ci vuole almeno mezz'ora prima che faccia effetto, però. La vittima rimane cosciente ma non può muovere un muscolo, giusto ruotare gli occhi, a volte neanche quelli. Il guaio è che non può neppure parlare, quindi non usarla se vuoi interrogare il tuo avversario. Naturalmente il cuore continuerà a battere e anche i polmoni continueranno a funzionare, così come altri organi interni, anche se qualche volta qualcuno ci lascia la pelle. Sai, con queste cose non puoi mai avere la garanzia che funzionino sempre allo stesso modo con tutti. Quindi non usarlo su qualcuno che non vuoi corra il rischio di lasciarci le cuoia, va bene?»

«Capito. È comunque pericoloso.»

«Esatto. Comunque... Che stavo dicendo? Ah, ne devi mettere una dose in una qualunque bevanda: è completamente incolore, insapore e inodore, ma essendo oleoso potrebbe metterci un po' a sciogliersi e questo potrebbe far sì che la vittima possa accorgersi del veleno. Si scioglie più rapidamente se la bevanda è calda. Evita la birra, perché se lo versi sulla schiuma qualcuno potrebbe subodorare l'imbroglio. Questo è il dosatore, è grande

più o meno come un piccolo ditale. Guardalo bene perché se lo perdi dovrai procedere a occhio. Attento, perché mettere più veleno non allunga i tempi della paralisi. Il veleno in più semplicemente si scioglie. Se invece ne metti di meno l'organismo potrebbe reagire al veleno e questo potrebbe non funzionare del tutto. Hai poco margine, ragazzo.»

Aggart prese anche la bottiglietta di coccio e il dosatore e ripose anch'essi nella bisaccia.

«E quel sacchetto cos'è?» disse poi.

«Questo? Ah, questa è l'erba più preziosa di tutte. Si chiama erba-sogno e viene dalle terre degli Elfi Azzurri.»

«Gli Elfi Azzurri? Vuoi dire che tu hai veramente visto un elfo azzurro?»

«Sì, li ho visti... molto tempo fa...»

Lo sguardo della vecchia per un attimo si fece sognante, persa in qualche lontano ricordo, sembrò persino che le rughe si lisciassero e un'eco di una lontana bellezza tornasse ad affiorare. Poi, come era comparsa, svanì, lasciando che i segni del tempo riprendessero il loro posto sul volto della vecchia.

«Quest'erba è molto rara ed è molto difficile trovarla. Ti costerà cara, ragazzo.»

«Posso pagare, vecchia.»

«Oh, lo so che puoi pagare. Lo so benissimo, e pagherai, pagherai molto... D'altra parte i ceci neri costano e io non mi posso più permettere molti lussi alla mia età.»

«Non ti preoccupare dei soldi. Avrai quanto chiedi e anche di più.»

«Aggart, sei un bravo ragazzo, ma non ti azzardare più a fare affermazioni del genere quando sarai là fuori a caccia di quei banditi, se non vuoi ritrovarti in un vicolo con la gola tagliata.»

«D'accordo *nonna*, scusa» disse Aggart usando con la vecchia il titolo di rispetto che si usa per gli anziani della propria famiglia. La donna sorrise, nel sentirsi chiamare così. Era da parecchio che nessuno la chiamava più «nonna»...

«Bene, vedo che sei veloce a imparare. Ti tornerà utile. Torniamo all'erba-sogno. Basta che ne butti una manciata sul fuoco e in pochi istanti si sprigionerà dalle fiamme un fumo leggero, quasi invisibile. Tutti coloro che lo aspireranno entreranno in uno stato di beatitudine, inizieranno a sognare ad occhi aperti. Potrai parlare con loro ma quello che loro vedranno di te sarà diverso, molto diverso.»

«In che senso, diverso?»

«Diverso. Tutto qui. Ognuno reagisce in modo differente, sovrapponendo i propri sogni e soprattutto i propri desideri alla realtà.»

«E quanto durerà questo stato?»

«Dipende. In genere dura alcune ore, a volte anche mezza giornata. Mai meno di un'ora, tuttavia. Il problema non è però il tempo, ma la distanza. Se bruci l'erba su un fuoco all'aperto, potresti non ottenere alcun effetto. Basta una leggera brezza per annullarne quasi completamente l'effetto, a meno che la vittima non sia sottovento e ben vicina al fuoco. Diverso è il discorso se la getti sul fuoco di un camino. In una stanza l'effetto è garantito.»

«Ma in questo caso come farò a evitare di rimanere intossicato anch'io?»

«Guarda bene il sacchetto. È diviso in due parti. La tasca più grande contiene un bel pugno d'erba. Può bastare per una dozzina di dosi, se sei accorto. Quella più piccola contiene una dozzina di nocelle. Masticane una pochi minuti prima di gettare l'erba sul fuoco e ti renderà immune ai suoi effetti.»

«Grazie.» Aggart aggiunse anche il sacchetto alle due boccette che aveva già riposto nella bisaccia. «C'è nient'altro che mi devi dire?»

«Sì ragazzo. Sono quattro talenti d'argento per tutto, e ti ho fatto un prezzo di favore.»

Aggart tirò fuori la borsa e contò le monete, poi le mise in mano alla vecchia. «Ecco, come ti avevo promesso: cinque talenti, per le boccette, l'erba, le nocelle e quell'ottima minestra di ceci» disse sorridendo.

«Ah, tu sei pazzo. Se butti via i tuoi soldi a destra e a manca come hai fatto adesso non farai otto leghe che dovrai tornare a casa con la coda tra le gambe.»

«Non ti preoccupare *nonna*, me la caverò.»

Aggart si alzò, si mise la bisaccia a tracolla e si diresse verso la porta.

«Un'ultima cosa» lo fermò la vecchia con la sua voce stridula.

Aggart si girò.

«Quello che ti ho dato non vale più di tre talenti, e la cena è offerta dalla casa, ma accetto volentieri la mancia.»

Aggart sorrise con gli occhi, divertito, e quindi uscì dalla casa. L'aria si era fatta più fresca. Non si era reso conto di essere rimasto così a lungo nella capanna e nel bosco la sera viene presto, e con la sera anche l'umido e il freddo.

«Bene» pensò «Ora sono pronto. Gli ultimi preparativi e domattina si

parte». Se non fosse stato per quel groppo nel cuore, avrebbe potuto persino sentirsi felice.

Mentre tornava verso il villaggio, il ragazzo non notò una figura nascosta all'ombra di un castagno che lo osservava. «*Ŏabblarr*»[5] disse la figura con un sussurro, poi sparì nell'oscurità.

La stanza era quasi completamente buia. Una sottile lama di luce penetrava nella stanza dalle imposte accostate, dipingendo i contorni della ragazza seduta di fronte alla finestra. Aggart entrò in silenzio. Rimase diversi minuti a fissare i riflessi che la luce traeva dai capelli dorati, dalle spalle ricoperte dalla leggera camicetta di cotone, dalle lunghe dita affusolate riposte in grembo. Isella stava così, immobile, quasi che la luce l'avesse pietrificata in un unico lunghissimo istante. Solo il lento alzarsi e abbassarsi del seno indicava come fosse ancora viva. Lo sguardo era fisso nel nulla, la testa appena reclinata, la schiena appoggiata al basso schienale, i piedi uniti, chiusi in due morbide pantofoline di lana. Nel silenzio della stanza i suoni della strada risuonavano lontani, come appartenenti a un altro mondo.

Aggart girò intorno alla sedia, si portò accanto alla finestra e guardò fuori attraverso la sottile apertura dalla quale entrava la luce. Si vedevano le pianure meridionali e più in là, quasi invisibili, i contorni sfumati della Coda del Serpente, le alte montagne che separavano il Regno del Sud dai territori dei Cento Reami. Fissò anche lui lo sguardo nel vuoto, quasi a voler stabilire una sorta di contatto con la ragazza, a voler entrare in quel mondo dove lei vagava confusa, forse spaventata, sicuramente sola.

«Domani partirò» disse, più a sé stesso che alla fanciulla.

«Non so quanto ci vorrà, ma non tornerò prima di aver trovato il modo di riportarti da me.»

Non disse che si apprestava a dare la caccia ai bastardi che l'avevano violentata, non accennò ai suoi piani né ai preparativi che aveva fatto, non parlò del suo desiderio di vendetta, della rabbia che gli bruciava dentro, del dolore che provava a vederla così. Le parole hanno una loro magia e bisogna stare attenti a cosa si dice, a quando lo si dice e a come lo si dice. Non era quello né il luogo né il momento adatto a pensieri di vendetta. Quello era un momento di speranza, era un luogo di amore, era il «loro» momento e il «loro» luogo e nessuna parola cattiva, nessuna voce rabbiosa doveva sporcarlo. Quella era una promessa, e una promessa è sempre per un futuro

[5] Lama Nera

migliore.

Le diede un bacio sulla fronte, poi si girò senza più guardarla, fuggendo da quello sguardo vitreo, da quelle mani fredde come il ghiaccio, da quell'oscurità che aveva invaso anche il suo cuore. Aveva bisogno di calore, di aria, di sole. Sentiva che se fosse rimasto ancora qualche minuto in quella stanza sarebbe diventato come lei, un involucro vuoto incapace di sentimenti ed emozioni. Quando uscì in strada fu come rivivere. Inspirò profondamente, lasciò che il vento gli sferzasse il volto, che il sole gli ferisse gli occhi: era vivo, vivo come non mai, e pronto.

Ora era veramente tempo di andare.

Capitolo VI

Era una splendida giornata quella che vide Aggart e Lucius, il soldato della guarnigione di Dorph, scendere il pendio della collina per dirigersi verso sud, in direzione di Festine.

Quando quattro secoli prima il grande Impero Avoniano si era spezzato in tutta una serie di reami e principati a causa di profonde tensioni interne e di una oggettiva difficoltà ad amministrare un territorio che si era oramai esteso su quasi tutta la metà settentrionale di Kios, il sistema di strade e stazioni che lo aveva caratterizzato e sostenuto era andato pian piano in rovina, non essendoci più un'organizzazione efficiente che lo mantenesse in uso. Solo dopo i piccoli e grandi conflitti che portarono alla costituzione dei Quattro Regni si iniziò a rimetter mano, almeno in parte, a quell'eccezionale opera di ingegneria che erano state le Strade Imperiali. Delle grandi dorsali ne erano rimaste sostanzialmente due: la Via Eporea, che all'epoca dell'Impero andava da Etzabel giù attraverso il Passo del Cacciatore fino a Loth e da lì a Laag, Issah e Morgane, e la Via Sinorea, che da Issah saliva verso Esh, poi, costeggiando il corso del fiume Ulàn, deviava ad est per Loth, arrivava a Clo, sul Cristallo Verde e quindi scendeva di nuovo verso il Passo dei Venti, fra il Muro Freddo e il Muro Alto, diretta verso Seaxa e da lì a Zinnae, sul Mar Sereno. La grande Via Correa, invece, che da Issah attraversava tutta la Penisola Occidentale fino a Mot Erbai, e il grande ponte che una volta univa l'Isola di Koos alla terraferma, erano stati completamente demoliti e le larghe lastre di pietra che li caratterizzavano erano state utilizzate per costruire i castelli dei tanti Conti, Duchi e Baroni che proliferarono in quelle terre prima dell'unificazione del Regno dell'Est. Delle strade minori e dei tanti raccordi se ne erano perse persino le tracce e

in qualche caso anche il ricordo, anche se ogni tanto si trovava qualche iscrizione su una lastra o qualche pietra miliare nei muri di una locanda o di una fattoria.

Delle due dorsali sopravvissute, l'Eporea era quella che aveva subito meno danni, dato che tutto il tratto da Loth a Issah era rimasto praticamente intatto, anche se non in condizioni ottimali. La sezione settentrionale invece era quasi scomparsa, sostituita da una pista in terra battuta che si perdeva del tutto fra i Denti del Lupo per poi ricomparire a tratti in prossimità di Etzabel.

Della Sinorea invece era rimasto intatto solo il tratto costiero occidentale e in parte quello che andava da Esh a Clo. Anche quest'ultimo aveva comunque subito vari danni, soprattutto in prossimità del fiume Aguàs. Recentemente, tuttavia, Re Sigismondo, Sovrano del Regno del Nord, aveva fatto restaurare quasi tutta la strada che da Loth portava ad Esh, soprattutto le prime otto leghe, che si addentravano in un territorio trasformato dal Sovrano in una specie di regione residenziale per nobili e ricchi mercanti. Tutto il resto, invece - soprattutto il tratto che scendeva verso il Regno dell'Est - si era ridotto a una pista carovaniera e a volte neanche a quella.

Sorte peggiore avevano subito le tante stazioni. Una volta, lungo le dorsali, ogni quattro leghe c'era un luogo di sosta dove era possibile mangiare, dormire e far riposare i cavalli. Per i corrieri imperiali c'era inoltre un cambio fresco di cavalli e ogni trentasei leghe anche la possibilità di passare le consegne a un altro corriere. Ora tutto ciò era scomparso. In passato, l'Impero aveva garantito l'ordine e la legge su tutto il territorio, per cui anche le stazioni più isolate erano relativamente al sicuro da possibili attacchi di briganti, le più grandi avendo addirittura una piccola guarnigione a proteggerle. Adesso solo quelle stazioni che si trovavano in località più protette o vicine a centri abitati erano rimaste praticamente intatte, sostituite comunque per lo più da locande a gestione privata o da avamposti reali. Delle altre non erano rimaste neanche le rovine, bruciate durante le guerre o smantellate per fornire materiale da costruzione.

Quella che Aggart e Lucius stavano seguendo era appunto un tratto della Via Eporea, e precisamente quello che da Issah andava a Morgane passando per Festine. Del vecchio lastricato non si vedeva quasi più traccia, salvo che in pochi punti. Solo i robusti ponti in pietra sui torrenti testimoniavano ancora la grandezza di quella strada che una volta aveva visto gli eserciti imperiali marciare alla conquista dei grandi territori dell'estremo occidente.

Il viaggio fino a Festine non fu degno di nota. Il paesaggio era abbastanza monotono, interrotto qua e là da basse macchie di ontani lungo i torrenti e dalle caratteristiche torri coniche delle formiche giganti, grossi insetti lunghi quasi un'unghia,[6] con una testa squadrata e dalle mandibole sporgenti, abbastanza comuni da quelle parti. Vivevano per lo più nelle praterie e difficilmente si facevano vedere vicino agli abitati. Si diceva potessero divorare una carogna in meno di due ore ma non attaccavano mai animali vivi, a meno che non fossero feriti gravemente. Quelle torri erano una specie di segno caratteristico di quella parte della Piana Meridionale.

Lucius era un tipo allegro, forse un po' troppo ciarliero. Gli piaceva raccontare storie, meglio ancora se riguardavano ragazze compiacenti e virili guerrieri assetati di avventure galanti. Nel complesso non era un cattivo ragazzo, solo che Aggart non era nello stato d'animo giusto per apprezzarlo. Lucius, tuttavia, era quel genere di persona che andava dritta per la sua strada, senza controllare se gli altri venissero dietro, per cui continuò imperterrito per tutto il viaggio a raccontare le sue storie, ridendo spesso da solo delle sue stesse battute, senza badare al silenzioso compagno che ogni tanto gli lanciava qualche occhiataccia di troppo. D'altra parte Aggart aveva il sospetto che le cose non sarebbero andate diversamente neppure se Lucius avesse fatto il viaggio da solo. Era così «socievole», che era sicuramente capace di tenersi compagnia anche da solo, pensò Aggart con ironia.

Comunque fosse, tra una battuta e un'altra, arrivarono a Festine prima che Lucius avesse finito il suo repertorio di storie e fosse costretto a ricominciare dalla prima che aveva raccontato. Festine era un importante nodo carovaniero ed era soprattutto uno dei mercati più grandi del Regno del Sud. Da lì partivano le carovane per Mot Erbai e per le altre città del Regno Occidentale; quelle dirette a sud, lungo la Costiera di Horda, che andavano a caricare spezie e stoffe pregiate nei Cento Reami; sempre da lì partiva la Via degli Elfi, l'unica strada umana che si dirigeva verso uno dei due territori elfici rimasti, quello degli Elfi Azzurri. Delle due razze di Elfi rimasti in Kios, gli Elfi Azzurri erano gli unici che ancora mantenevano un occasionale rapporto con gli umani. Degli Elfi Bianchi, invece, non si sapeva più nulla da secoli, salvo che chi si era diretto verso le loro terre non era più tornato indietro.

Festine aveva una doppia cinta muraria. La prima, piuttosto bassa, cir-

---

[6] N.d.A.: qui per *unghia* si intende un'unità di misura lunga circa 2 centimetri (vedi Appendice C).

condava un vasto altopiano su cui sorgeva la città vera e propria. Quest'ultima era circondata da alte mura che poggiavano su una roccia granitica che spuntava dall'altopiano come un dente dalla bocca di un drago. Tutta l'area fra le due cerchia di mura era destinata alle carovane e ai forestieri. Questa era anche la zona dove c'erano la maggior parte delle locande, dei bordelli e altri luoghi di intrattenimento, più o meno legali. La maggior parte degli abitanti di Festine abitava nella Città Bassa. La Città Alta invece era riservata ai notabili della città: ricchi mercanti, banchieri e quei pochi nobili che formavano la corte del Duca di Festine, il signorotto locale, soggetto comunque al governo di Sua Maestà Re Kasimir, signore del Regno del Sud.

Appena passata la Porta Nord, Lucius indicò ad Aggart una buona locanda dove passare la notte, lo salutò e si diresse verso casa: non vedeva l'ora di abbracciare i figli e la sua seconda moglie, Elena. Dopo aver passato sedici giorni con l'incessante chiacchiericcio del giovane soldato nelle orecchie, ad Aggart persino il mercato di Festine sembrava un'oasi di pace e tranquillità.

La locanda del *Cervo Ferito* si trovava nel settore occidentale della città. A sud c'erano le ampie spianate destinate alle carovane di passaggio, a est il quartiere degli artigiani. Tutta la zona occidentale invece era un brulichio di case e casette abbarbicate l'una sull'altra attraverso le quali si dipanava una marea di vicoli e viottoli spesso non più larghi delle spalle di un uomo.

La città aveva un suo odore di cibi speziati e urina, fumo e birra scura. Aggart, abituato alle sconfinate pianure settentrionali e al villaggio di Oressa, con la sua ampia strada principale e le case ben spaziate l'una rispetto le altre, si sentì quasi prendere da un attacco di claustrofobia in quel groviglio di strette stradine piene di gente fino all'inverosimile. Non si riusciva neanche a camminare, si veniva piuttosto sospinti dal flusso di persone e tutto quello che uno poteva fare per arrivare a destinazione era cercare di passare da un flusso a un altro. Comunque sia, alla fine, seguendo le indicazioni del soldato, arrivò alla locanda. Questa dava su una piccola piazzetta dove c'era anche una bottega di un pellaio e quella di un armaiolo. Un vero lusso in un quartiere dove lo spazio sembrava esistere solo per essere riempito.

Il ragazzo entrò nella locanda. A quell'ora non c'era molta gente, per lo più forestieri che si rifocillavano prima di riprendere il viaggio. Si diresse verso il bancone dove un grosso tipo con un occhio guercio e un grembiule

sporco di lardo e di «gli Dèi sanno loro che cosa» stava strofinando alla bene e meglio un boccale di peltro con uno straccio che doveva essere stato usato poco prima per pulire il bancone.

«Uhmf?» chiese l'uomo, facendo un cenno con la testa verso il ragazzo.

«Sto cercando una stanza per un paio di notti, e un pasto caldo. Mi manda Lucius, figlio di Marcia e di Caius.»

«Di sopra, terza porta a sinistra. Sono due piastre forate, tre se vuoi anche la colazione domattina.»

«Questa è una piastra piena e ce ne sarà un'altra per te se mi avverti appena arriva la carovana da Og. Altrimenti non voglio essere disturbato, per nessun motivo.»

L'uomo poggiò il boccale, prese la moneta, la soppesò fra le dita e poi la fece scomparire in una tasca interna del grembiule.

«La cena è al tocco. Stasera c'è del cavolo con salsicce, bieta e formaggio. Se lo desiderate c'è anche una zuppa di farro con lardo di maiale e pane nero.»

Aggart fece un segno d'assenso, quindi si girò nella direzione indicatagli dall'oste, salì le scale, si fermò davanti alla terza porta, sulla sinistra, ed entrò nella stanza. Si guardò intorno. Era una stanza piuttosto piccola: nell'angolo a destra c'era un letto con un pagliericcio e una coperta, ai cui piedi c'era un vecchio baule con il coperchio semichiuso, forse incurvato dall'umidità. Dall'altra parte c'erano un tavolino e uno sgabello. Il pitale era dietro la porta, mentre sul tavolino c'era un portacandele con infilato sopra il mozzicone di una candela di sego. Nel complesso niente di speciale, più o meno quello che si era aspettato. La stanza era persino più pulita del bancone dabbasso, segno che alle camere ci pensava qualcun altro, forse la moglie dell'oste, o la figlia. Provò il letto. Era abbastanza confortevole, a parte le immancabili pulci.

Aggart poggiò zaino e bisaccia, si tolse il mantello e l'appese a un gancio che spuntava dal muro. Ai cavalli aveva già pensato prima di entrare nella locanda. Non si fidava degli stallaggi delle locande, per cui li aveva portati presso un amico di Lucius che si occupava degli animali delle carovane nella parte meridionale della città. Gli era costato una piastra forata, ma erano delle belle bestie e poi c'era affezionato. Prese dallo zaino un bruciaerbe, mise all'interno un pizzico di scacciazecche e gli diede fuoco. L'erba secca cominciò a bruciare lentamente, emettendo un fumo molto odoroso. Spostò il tavolino accanto al letto, ci mise sopra il bruciaerbe, e quindi uscì dalla camera. In un'ora o poco più il letto sarebbe stato quasi completa-

mente libero da pulci e zecche. L'effetto durava solo una notte ma era più che sufficiente. Aveva abbastanza scacciazecche per un mesetto buono.

Stava per discendere le scale quando si bloccò di colpo. Giù in basso, sulla destra, seduto da solo a un tavolo non molto distante dall'ingresso, con le spalle al muro ed in mano un boccale di birra, c'era uno dei quattro bastardi che avevano assalito Isella. Era impossibile sbagliarsi. A parte l'abbigliamento vakrino, Aggart non poteva dimenticare quel naso a becco e quella testa pelata dalla quale spuntava una zazzera incolta. Era il più magro dei tre che aveva visto, quello che sembrava un cadavere.

Con il cuore che gli batteva all'impazzata scese lentamente le scale, cercando di girare il volto dall'altra parte. Non voleva essere riconosciuto. Si avvicinò al bancone e ordinò una birra scura, tiepida. L'oste smise di strofinare il bancone, si girò, spillò un boccale di birra e lo portò al ragazzo.

«Inizia a far freddo. Quest'anno la Stagione della Semina sembra voler arrivare in anticipo» disse Aggart, rivolto all'oste.

«Uhmf» rispose quello, riprendendo a strofinare. Non sembrava granché interessato a far conversazione, ma Aggart doveva sapere a tutti i costi se c'erano altri Vàkkar nella locanda. Non si aspettava di trovarli così presto. A quest'ora avrebbero dovuto essere già a metà strada sulla via di Morgane. Doveva assolutamente sapere perché quel Vàkkar era ancora lì.

«Non ero mai venuto qui a Festine. Sapevo che era una specie di porto di mare per le carovane, ma non mi aspettavo di vedere un Vàkkar in mezzo alle pianure meridionali.»

L'oste si girò e sputò per terra, poi si voltò verso Aggart e disse: «Se vuoi un consiglio, stai alla larga da quella gente, ragazzo. Quelli prima ti tagliano la gola e poi ti chiedono cosa vuoi».

«Già, così dicono. Credevo non viaggiassero mai soli, tuttavia.»

«Infatti» rispose l'oste, non aggiungendo altro. Aggart non aveva viaggiato molto, ma aveva ascoltato storie di viaggi fin da quando era ancora attaccato al seno della madre, per cui, almeno in teoria, sapeva come andavano certe cose. Beh, era ora di vedere se quello che aveva imparato era di qualche utilità o meno. Prese la borsa, tirò fuori una piastra forata e disse all'oste:

«Un altro boccale. Questo ormai è quasi vuoto.»

L'oste prese la moneta con la consueta rapidità e portò al ragazzo un secondo boccale di birra scura. Non gli diede il resto, anche se il prezzo di un boccale era al massimo due tasselli di stagno, ma si avvicinò di più al ragazzo e continuando a strofinare il bancone - sempre con lo stesso panno -

disse, abbassando la voce:

«Sono in due. Hanno una stanza in fondo al corridoio, al primo piano, sul lato ovest. L'altro è un tipo alto, con lunghe trecce rosse e uno sguardo che sembra allucinato. Sono arrivati qui una settimana fa e aspettano *anche loro* la carovana da Og.» continuò l'uomo, calcando leggermente su quell'«anche», quasi avesse chissà quale significato recondito.

«E dov'è adesso l'altro?»

L'oste girò lo sguardo a destra e a sinistra un paio di volte, quasi si aspettasse di vedersi comparire accanto il compare del Vàkkar seduto al tavolo, poi disse, abbassando ulteriormente la voce: «È uscito un paio di ore fa. Fa così tutti i santi giorni: esce due ore prima della mezza e torna poco prima che sbarriamo l'uscio. Dove vada non lo so. Quei due parlano poco, e quando parlano lo fanno nella loro lingua».

«Grazie. Per la birra, intendo.»

Aggart si girò, sempre evitando di guardare dalla parte del Vàkkar, quindi si andò a sedere a un tavolino in un angolo buio, da dove poteva vedere l'uomo senza essere notato. Aveva solo poche ore per decidere cosa fare. Non poteva affrontare due Vàkkar assieme e comunque non lì. Anche se nella locanda c'era poca gente, fuori le strade brulicavano di folla. Doveva ideare un piano, ma quale? Era successo tutto troppo in fretta. Pensava di avere davanti a sé ancora molti giorni e adesso era lì, nella stessa locanda con due dei quattro bastardi che li avevano aggrediti e che avevano ridotto Isella a un corpo senz'anima. Doveva affrontarli uno alla volta. Prima doveva occuparsi del cadavere ambulante e poi del suo compagno. La descrizione di quest'ultimo non corrispondeva a nessuno degli altri due Vàkkar che aveva visto quella mattina. Doveva trattarsi del tizio che lo aveva colpito alle spalle. Bisognava agire adesso che erano separati, ma come? Non lì, era troppo rischioso. Doveva attirare l'uomo da un'altra parte. Tre, quattro ore al massimo. Non aveva molto tempo.

Prese una decisione. Tornò in camera, sempre facendo attenzione a non farsi vedere in volto, quindi prese il mantello, le due boccette che gli aveva dato la vecchia del bosco e l'erba-sogno. Infine nascose sotto al mantello il suo coltello preferito. Questo aveva un bel manico di corno di cervo, una delle due lame era liscia e affilata, l'altra seghettata. Non era solo un'arma, ma un vero e proprio strumento multiuso. Lo utilizzava prevalentemente quando andava a caccia, ma aveva una punta sufficientemente robusta da aprire anche una serratura, se usato con perizia.

Uscì velocemente dalla locanda, dopo essersi tirato il mantello sul capo.

Per prima cosa doveva trovare il posto adatto. Si diresse rapidamente verso la porta meridionale. Qui, mezza stara a sudest della città sorgeva un boschetto di roveri e tigli. Il sentiero scendeva da Porta Bassa verso sud, poi piegava a oriente, girava attorno a un gruppetto di formicai e quindi entrava nel boschetto da nord, per finire di fronte a un tempietto circolare dedicato ad Ain, Dea dell'amore erotico e della fertilità.

Era perfetto per il suo agguato. In genere i devoti venivano al tempio la mattina e nel primo pomeriggio. Già a quell'ora era difficile trovare qualcuno. Inoltre Ain non aveva sacerdoti, per cui non c'era pericolo di incontrarne qualcuno. Qui venivano solo gli innamorati a pregare la Dea prima di fare l'amore per la prima volta, le coppie che desideravano avere un figlio, gli uomini con problemi di impotenza e le donne preoccupate di essere frigide.

Adesso doveva solo trovare il modo di attirare l'uomo al tempio, ma per far questo doveva prima scoprire dov'era finito il suo compare. Il piano iniziava a formarsi nella sua mente. Non doveva avere fretta. La carovana non sarebbe arrivata prima di alcuni giorni. Avrebbe agito la sera dopo.

Tornò alla locanda e si accomodò di nuovo allo stesso tavolino al quale si era seduto in precedenza. L'oste gli diede uno sguardo veloce e, quando Aggart gli ebbe fatto un cenno di assenso, andò sul retro e tornò pochi minuti dopo con una grossa scodella contenete della zuppa fumante nella quale galleggiavano dei grossi pezzi di lardo. Evidentemente Aggart aveva fatto colpo sull'uomo, o piuttosto lo avevano fatto le sue piastre di bronzo. Ordinò anche un boccale di birra e del pane nero. Il Vàkkar era ancora al suo posto, semiaddormentato, con la schiena appoggiata al muro e le mani sul grembo, ben sotto la tavola.

Dopo una mezz'ora la porta della locanda si aprì ed entrò un altro Vàkkar. Questi era più alto, decisamente più giovane del suo compare. Aveva delle lunghe trecce rosse e si muoveva con ampie falcate delle lunghe gambe. Sulla schiena portava una lunga bastarda e alla cintura aveva una corta ascia di guerra, con il manico avvolto da strisce di cuoio dal quale pendeva un laccio di pelle nera. L'uomo si avvicinò al tavolo dove stava il tipo cadaverico e si sedette di fronte a lui, dando le spalle ad Aggart. I due iniziarono a parlare. Il nuovo arrivato fece un cenno all'oste che gli portasse un paio di boccali, poi tornò a discutere animatamente con l'altro. Dopo un po' i due si alzarono e salirono nella loro stanza.

Aggart finì la zuppa, si fece portare un po' di cavolo e salsicce e poi andò anche lui di sopra. Per il momento non c'era altro da fare. Meglio dor-

mirci su. Il giorno dopo sarebbe stata una lunga giornata.

La mattina dopo il ragazzo si svegliò di buon'ora, scese, fece rapidamente colazione e andò a controllare i cavalli. Poi tornò alla locanda e rimase fuori ad aspettare, facendo finta di dare un'occhiata alla merce esposta nella piazzetta. Dopo un po' la porta della locanda si aprì e ne uscì lo spilungone dalle trecce rosse. Aggart iniziò a pedinarlo. Non fu facile, non tanto per paura di essere scoperto, ma perché era piuttosto facile perdere qualcuno in quella folla. Per fortuna che il Vàkkar era di un mezzo braccio più alto della maggior parte delle persone che affollavano quel labirinto di stradine, per cui riuscì a stargli dietro finché non furono fuori dalla Città Bassa. A quel punto l'uomo iniziò a dirigersi verso la parte alta della città, il che rappresentava un problema per Aggart, dato che alla Città Alta si poteva accedere solo se residenti o invitati. In quest'ultimo caso era necessario mostrare una lettera di passaggio che ovviamente il ragazzo non aveva. Aggart conosceva bene la procedura perché era molto comune soprattutto nei Regni del Nord e del Sud, dove antiche faide e rancori creatisi durante l'ultima guerra avevano aumentato il lavoro per la Gilda degli Assassini. Non che un passi potesse tenere un assassino della Mano fuori da quelle mura; era comunque un ulteriore ostacolo e in questi casi «tutto fa brodo», come diceva spesso Beth.

Ad ogni modo la situazione era quella e Aggart era stato abituato a non spaccarsi la testa per risolvere problemi che non erano comunque alla sua portata, a meno che non fosse strettamente necessario. Avrebbe aspettato. Nel frattempo avrebbe cercato un posto adatto per un agguato. Lì era troppo allo scoperto. Più giù iniziava l'abitato vero e proprio e sarebbe stato troppo esposto. Doveva trovare un punto intermedio, qualcosa di sufficientemente riparato alla vista. Tornò sui suoi passi, tanto, se il Vàkkar avesse seguito il solito schema, non sarebbe uscito dalla Città Alta prima di qualche ora.

Mentre scendeva notò alla sua destra una piccola casa con l'esterno intonacato di rosso, tipico dei bordelli in quella regione. Doveva essere un lupanare di classe, perché era distante dalla Città Bassa, praticamente il primo edificio che si incontrava scendendo dalla parte alta della città. Probabilmente serviva i figli dei notabili locali che cercavano un po' di divertimento senza correre il rischio di infilarsi nel groviglio di stradine che iniziava più in basso. Qualcuno doveva aver pagato qualche bella mazzetta per poter costruire lì quel bordello.

«Questo è un colpo di fortuna» pensò il ragazzo. Aggart sapeva infatti che, al contrario dei bordelli popolari, che erano aperti a qualunque ora del giorno e della notte, le case chiuse di lusso aprivano solo la sera e solo a una clientela selezionata. A quell'ora le prostitute stavano sicuramente riposando e quindi il luogo era tranquillo e silenzioso. Accanto all'edificio, su due piani, c'erano una stalla e un capanno. Inoltre un'alta siepe circondava buona parte dell'area, soprattutto verso i quartieri poveri, lasciando scoperto solo un tratto che dava sulla strada che portava alla Città Alta.

Aggart si diresse con cautela sul retro dell'edificio, passando fra il muro orientato a sud-est e il capanno. Lo spazio era angusto e il terreno era incolto. Arbusti e rovi erano cresciuti liberamente, dando al tutto un aspetto selvatico ben differente dal prato curato di fronte all'edificio. Era semplicemente perfetto: non c'era lo spazio per usare una spada e non era facile muoversi su quel terreno. Se fosse stato svelto non avrebbe avuto problemi. Inoltre fra il capanno e la siepe c'era abbastanza spazio per nascondere un corpo in modo che non venisse trovato per qualche giorno, almeno finché non avesse iniziato a decornporsi. Spesso poi le formiche finivano per divorare i cadaveri prima ancora che iniziassero a puzzare. Con un po' di fortuna l'uomo sarebbe scomparso nel nulla. Ora doveva solo trovare un modo per attirarlo fin lì senza insospettirlo, cosa tutt'altro che semplice dato che i Vàkkar erano famosi per essere individui che non si fidavano di nessuno.

I Vàkkar tuttavia erano anche un popolo avido, capaci di tagliare la gola a un uomo per poche piastre. Questo fece venire ad Aggart un'idea: non sarebbe stato semplice, ma poteva funzionare. Tornò rapidamente alla locanda e si mise gli abiti migliori che aveva, poi preparò un sottile stiletto con il Sangue di Drago, come gli aveva spiegato la vecchia del bosco, aspettò che la sostanza gommosa si fosse raffreddata e quindi avvolse lo stiletto in un panno pesante. Fatto questo, si rimise il logoro mantello da viaggio e, dopo aver preso una fiaschetta di vino rosso dall'oste, uscì una seconda volta e si diresse di nuovo verso il bordello. Appena arrivato in prossimità della costruzione, si tolse il mantello, si aggiustò i capelli e si sistemò in modo da sembrare uno di quei ragazzotti con troppi soldi e poco cervello che frequentavano quel genere di case. Era un piano rischioso, perché presto sarebbero arrivati i clienti e per quell'ora avrebbe dovuto aver portato a termine quanto aveva progettato.

Per fortuna il Vàkkar quella sera aveva deciso di rientrare alla locanda in anticipo perché, come Aggart ebbe finito di sistemarsi, l'uomo uscì dal

passaggio che portava alla Città Alta. Era arrivato il momento: come il guerriero fu abbastanza vicino, Aggart uscì dall'ombra e iniziò a barcollare come se fosse stato completamente ubriaco. Tanto per rendere più credibile la scena si era sciacquato un paio di volte la bocca col vino, peraltro di pessima qualità, e se n'era versato un po' anche sulla camicia.

«Scialve, amico. Come va?»

Il Vàkkar lo degnò soltanto di uno sguardo, cercando di tirare dritto.

«Ehi, ascpietta, dove vai? Non ti va di farti un goscio con me? Hip!»

«Fila, ragazzo» ingiunse l'uomo con un pesante accento nordico.

«Guarda che ne ho in abbondanscia, guarda...» disse Aggart tirando fuori dalla borsa un paio di talleri d'argento. «Ti offro da bere... e sce vuoi ti offro anche un paio di pelle ragasscie... Quel vecchio bacucco di mio nonno è sc... chiattato e mi ha lassiate una vera fortuna. Dobbiamo fesc... fesc... fescteggiare! Hip! Non mi va di fesc... teggiare da solo! Ecco!» continuò facendo cadere per terra una della due monete. Quindi diede le spalle all'uomo e si diresse verso il capanno. Era una mossa rischiosa ma contava sull'avidità del Vàkkar. Perché rubare pochi talleri d'argento quando ci si poteva far dire dove era nascosto il grosso del gruzzolo? Se non era un'idiota l'uomo non avrebbe cercato di ammazzarlo subito. Comunque era preparato anche a quello. Inoltre aveva osservato bene la sua vittima e aveva notato che era mancino, per cui sapeva da che parte sarebbe potuto arrivare un eventuale attacco. Perché tuttavia il suo piano riuscisse doveva attirare l'uomo sul retro dell'edificio.

Il Vàkkar si guardò attorno un paio di volte, alzò rapidamente lo sguardo verso le finestre dell'edificio, ancora chiuse dagli scuri, e quindi seguì il ragazzo, portando la mano sinistra alla cintura, dove teneva un grosso coltello da caccia. Aggart svoltò dietro l'angolo, fece ancora qualche passo e si voltò, la testa china, la spalla sinistra leggermente appoggiata al muro, il braccio destro nascosto in parte dietro il corpo, penzolante, lo stiletto ben stretto nella mano. Aspettò che l'uomo avesse svoltato l'angolo e si portasse ben dietro la casa. Quando questi si avvicinò per afferrarlo, attese che alzasse la mano destra per puntargli il coltello alla gola, si scostò rapidamente dal muro ruotando in senso antiorario e, portandosi in avanti sotto al braccio, affondò lo stiletto nella parte bassa del bicipite scoperto. Probabilmente un colpo all'ascella sarebbe andato ugualmente bene, dato che la camicia che l'uomo portava non era troppo pesante, ma la vecchia si era raccomandata di non colpire mai attraverso un abito perché la stoffa avrebbe potuto staccare il veleno. Il Sangue di Drago era infatti un veleno

molto potente ma difficile da usare a causa della difficoltà a mantenerlo attaccato all'arma una volta raffreddatosi. A parte le braccia, l'unica altra parte scoperta dell'uomo era il volto, ma il Vàkkar era troppo alto per Aggart e poi una testa è un bersaglio difficile.

L'uomo lanciò un urlo di rabbia più che di dolore, ma non lasciò cadere il coltello, anzi, alzò rapidamente il braccio per estrarre lo stiletto, ancora serrato nella mano del ragazzo, e cercò di afferrarlo con la destra. Era un guerriero, abituato al dolore e al corpo a corpo, e solo il veleno dava al ragazzo una qualche possibilità di uscirne vivo. In un combattimento leale non ci sarebbe stata storia. Aggart comunque era pronto. Appena colpito lasciò andare il pugnale, non abbastanza in fretta perché l'uomo non si liberasse, ma abbastanza velocemente da rotolare all'indietro ed evitare la presa. Si rigirò e si accucciò tirando fuori il coltello con il manico in corno. Lo stiletto avvelenato era finito nella siepe, dove non poteva far danni. Un'arma del genere era pericolosa anche per chi la maneggiava, specialmente se poco esperto.

Adesso doveva solo resistere almeno un minuto prima che il veleno iniziasse a fare effetto. Un'impresa tutt'altro che semplice. Aggart sapeva benissimo quanto fosse lungo un minuto in un combattimento, specialmente contro un avversario più forte. Il veleno tuttavia aveva iniziato a intorpidire comunque il braccio dell'uomo, anche se ci sarebbe voluto ancora un po' per arrivare alla testa.

«*Bannaður verði Þú níðingr! Hvat helvíti hefur Þú gòrt? Ek skal hòggva teg í hlutir sundr til hunda faezlu!*»[7]

L'uomo cercò di avanzare verso Aggart, ma gli arbusti gli rendevano difficile muoversi. Inoltre Aggart aveva preparato alcuni ciocchi che aveva nascosto poco più in là: li prese rapidamente e li gettò fra i piedi del Vàkkar che, infuriato, scivolò all'indietro urtando con la spalla sana il muro. A quel punto il ragazzo iniziò a bombardarlo con sassi e altri ciocchi, sempre preparati per la bisogna. Un paio di pietre colpirono l'uomo al capo, che stava bestemmiando nella sua lingua cercando di tirarsi su in qualche modo. Quello era il momento più delicato del piano. Le grida dell'uomo avrebbero potuto attirare qualcuno, anche se da quelle parti la gente evitava accuratamente di mettere il becco nelle faccende altrui. C'era tuttavia sempre il tenutario della casa che, preoccupato che gli schiamazzi potessero allontanare i clienti, sarebbe potuto scendere con uno o due dei suoi sca-

[7] Maledetto bastardo. Cosa diavolo mi hai fatto? Ti faccio a pezzi e poi ti do da mangiare a tutti i cani del paese, piccola peste!

gnozzi. Doveva fare in fretta. Era una corsa contro il tempo.

Per fortuna tutto quell'agitarsi evidentemente accelerò l'effetto del veleno perché il Vàkkar iniziò ad abbassare la voce finché non si ridusse a un sordo brontolio. Poi i movimenti si fecero sempre più lenti finché smisero del tutto e il guerriero si afflosciò a terra, immobile. Aggart aspettò ancora un minuto, per sicurezza, poi si avvicinò all'uomo. Avvicinò il coltello al viso dell'uomo, pronto ad abbassarlo sulla gola all'occorrenza, per vedere se si formava della condensa. Quando fu chiaro che aveva cessato di respirare, recuperò rapidamente lo stiletto, lo pulì come aveva detto la vecchia e lo rimise nel panno, quindi iniziò a frugare il cadavere. Ancora una volta fu fortunato. L'uomo portava al collo un medaglione con sopra il disegno di un nodo abbastanza complesso: era quello che stava cercando il giovane. Continuò a frugare gli abiti. Trovò una borsa con qualche piastra e una manciata di tasselli, un sacchetto che conteneva dell'erba secca dall'odore pungente - forse un qualche tipo di droga o un veleno - e infine, cucita all'interno della cintura una decina di piccole pietre opache, probabilmente preziose, che tuttavia il ragazzo non aveva mai visto prima. Prese comunque anche quelle. Il resto era ordinaria amministrazione.

Aggart avvolse l'uomo nel mantello, poi lo fece rotolare con una certa fatica fino al capanno, dove lo nascose nel pertugio ricavato a ridosso della siepe. Quindi ricoprì il tutto con arbusti e foglie secche, si rimise il mantello e sbirciò da dietro l'angolo. Proprio in quel momento qualcuno aprì la porta dell'edificio e accese i due lumi che erano fissati ai lati dell'uscio. Il bordello stava aprendo. Doveva muoversi rapidamente: meno persone lo avessero incontrato da quelle parti, meno guai avrebbe potuto avere nel momento in cui avessero scoperto il cadavere.

Il ragazzo rimase in attesa per qualche minuto, poi scivolò lungo il muro del bordello, superò la siepe e si diresse velocemente verso la città bassa. Nel giro di mezz'ora aveva riattraversato tutto l'abitato. Davanti a lui si apriva la grande spianata dove sostavano le carovane in transito. Si diresse verso la porta meridionale, a quell'ora ancora aperta. Quella della piana delle carovane era l'ultima porta ad essere chiusa la sera. Ancora una volta il tempismo sarebbe stato fondamentale.

Aggart sapeva che attorno alle carovane si trovavano spesso accattoni e ragazzini che speravano di ricavare qualcosa da mangiare o un pugno di tasselli chiedendo la carità in mezzo alle tende dei mercanti di passaggio e dei forestieri. Il ragazzo ne fermò uno che sembrava abbastanza sveglio.

«Ehi tu. Conosci la locanda del Cervo Ferito?»

«Certamente, ma se vuoi una buona camera e magari anche un po' di compagnia, perché non vieni da me? Mia sorella sa cucinare bene e all'occorrenza sa fare anche molte altre cose...» rispose il ragazzino afferrandolo per il mantello.

«Lascia stare. Non è quello che mi interessa» rispose brusco Aggart scostando rapidamente la mano e accertandosi che non ce ne fosse un'altra in cerca della sua borsa.

«Vuoi guadagnare una piastra forata?»

«Stai scherzando? Per una piastra forata puoi farti tutte le mie sorelle e anche me se sei ampio di gusti! Anzi, se...»

«Ti ho detto di smetterla. Stai zitto e ascoltami bene. Se farai come ti dico ci sarà per te anche una piastra forata» lo interruppe Aggart mettendogli intanto in mano un mucchietto di tasselli di stagno. Il ragazzo si fece attento, i grandi occhi scuri che luccicavano alla luce dei tanti falò che punteggiavano la spianata.

«Vai alla locanda. Lì troverai un Vàkkar, un omino piccolo e magro, con la testa pelata, un ciuffo di capelli su un lato e un grosso naso a becco. Se non lo vedi chiedi all'oste. Ma vedi di non farti notare troppo. Quando lo avrai trovato vai da lui, consegnali questo medaglione e digli che te lo ha dato un tizio alto, con delle lunghe trecce rosse. Hai capito? Alto, magro, lunghe trecce rosse e occhi allucinati.»

Il ragazzo fece un cenno di assenso con la testa.

«Digli che c'è stato un imprevisto e che il suo amico lo aspetta appena fuori dalla Porta Meridionale, al tempietto di Ain. Se non lo conosce, spiegagli dov'è. È tutto chiaro fin qui?»

«Medaglione. Tizio alto, trecce rosse, sguardo da pazzo, tempietto di Ain.»

«Bene. Appena hai fatto dartela a gambe. Se vuoi la tua moneta devi esser qui ancor prima che quello abbia messo piede fuori dalla locanda, hai capito? Vedi di non farti prendere e se ti chiede di accompagnarlo trova una scusa o fai finta di starci e poi scappa alla prima occasione. Se arrivi qui con lui, niente moneta. Tutto chiaro?»

«Chiaro.»

«Un'ultima cosa. Se ti dovesse venire in mente di fregarmi o di metterti d'accordo con quell'uomo, ti avverto che ho due compagni che ci metteranno un attimo a ritrovarti e a spellarti vivo. Uno è un cercatore, per cui certe idee vedi di fartele passare. E poi quel Vàkkar è uno che i ragazzini come te li usa per pulirsi le scarpe, per cui è più facile che da lui ci ricavi

mezzo braccio di ferro nello stomaco che qualche moneta da riportare a casa. Sono stato chiaro?»

«Come la luna maggiore quando volge la sua faccia sulla terra... signore» rispose il ragazzo, chiaramente intimorito non tanto dalle parole di Aggart, quanto dalla sua espressione.

«Vai ora. Ti aspetto qui.»

La figuretta sparì nell'oscurità. Aggart si spostò sotto un giovane cerro che cresceva lì accanto e rimase ad aspettare. Dopo circa tre quarti d'ora il ragazzo tornò.

«Fatto, sta arrivando.»

«Spero per te che sia vero. Tieni» gli disse mettendogli in mano una piastra forata. Lo sguardo del ragazzo brillò un istante, poi si girò di colpo e scappò via per paura che Aggart potesse cambiare idea.

Il giovane si voltò e si diresse rapidamente alla porta meridionale, il cappuccio sulla testa. Qui le guardie non facevano molto caso a chi passava, anche se l'ora era tarda, soprattutto se usciva. La spianata era anche un luogo di affari e di incontri piuttosto loschi e non era raro che un tizio uscisse dalle mura per incontrare qualcuno che magari in città non poteva entrare.

Aggart si diresse verso il tempio. Come si aspettava non c'era nessuno. Prese un fascio di rami che aveva preparato nel primo pomeriggio e accese un fuoco, proprio alla base del tempio. Quindi si sedette di fronte al fuoco. Dopo una mezz'ora vide una figura, appena tratteggiata dalla debole luce di Rianno, venire verso il boschetto. Allora si mise in bocca una nocella e buttò sul fuoco una manciata di erba-sogno, quindi, masticando la noce, tirò fuori dalla bisaccia la fiasca del vino. L'uomo si avvicinò al fuoco, circospetto, la mano sull'elsa della spada, che al contrario dei suoi compari teneva appesa alla cintura.

«*Wolfart? Ertu Wolfart?*»[8]

Aggart gli fece un segno con la mano. L'uomo si avvicinò.

«*Þú er eigi Wolfart. Hverr ertu? Eða hvé er frændi mín?*»[9] continuò, alzando alla luce del fuoco il medaglione che Aggart aveva preso all'uomo con le trecce.

Sebbene Aggart non conoscesse il Vokren, era chiaro che l'uomo stesse chiedendo del suo compagno, per cui rispose: «Arriverà. Siediti. Ti devo parlare».

---

[8] Wolfart? Sei tu Wolfart?

[9] Tu non sei Wolfart. Chi sei? E dov'è il mio compagno?

«Chi tu sei?» chiese l'uomo, chiaramente in difficoltà con la lingua franca.

«Un amico. C'è stato un cambiamento.»

Mentre parlava Aggart studiava attentamente il volto dell'uomo. Nonostante la stranezza della situazione, il Vàkkar sembrava più rilassato, tanto che a un certo punto arrivò persino ad abbozzare un sorriso. L'erba stava facendo il suo effetto.

«Che *breytum*[10]... cambiamento?»

«Te lo dirà il tuo amico appena arriverà. Ha detto di aspettare qui. Capisci quello che dico? Aspettare. Qui.»

«Aspettare. *Jà*[11]... Io aspettare. Io bene qui.»

Aggart fece finta di bere dalla fiasca, poi poggiò il recipiente alla sua destra. All'inizio l'uomo guardò il vino sospettoso, poi, senza dire nulla, afferrò la fiaschetta e bevve un lungo sorso abbondante.

«*Bannaðr. Vín. Finnst eigi bjórr? Eigi bjórr?*[12] Birra, tu capire? *Bjórr*[13]. Birra.»

Aggart allargò le mani, poi si rimise a fissare il fuoco in silenzio. L'uomo disse qualcosa di incomprensibile, forse una bestemmia, poi bevve un altro sorso. Ormai la fiasca era quasi vuota. Il giovane rimase immobile, in attesa. Dopo un quarto d'ora il Vàkkar era completamente intontito dall'erba-sogno, lo sguardo perso nel vuoto, le labbra che farfugliavano parole senza senso. Aggart continuò a rimanere immobile. Era ancora presto. A un certo punto l'uomo fu scosso come da una convulsione, strabuzzò gli occhi, poi si alzò di scatto, girò la testa un paio di volte a destra e sinistra, come un burattino impazzito, quindi si irrigidì e cadde all'indietro con un tonfo sordo sul terreno erboso. A quel punto Aggart si alzò, spense rapidamente il fuoco, rimise la fiasca nella bisaccia, legò i piedi dell'uomo con una cinghia e iniziò a trascinarlo allontanandosi dal tempietto. Arrivato che fu vicino a una delle grandi torri formicaio, tolse le cinghie e frugò l'uomo. Addosso gli trovò qualche moneta e un'altra cintura contenente le stesse pietruzze che aveva trovato sull'altro. Quindi iniziò a tagliare via i vestiti finché l'uomo non fu completamente nudo, prese gli abiti tagliati, li appallottolò e li infilò tra le radici di un tiglio lì vicino. Le armi dell'uomo invece le mise da parte. Quindi estrasse dalla bisaccia un piccolo recipiente

---

[10] Cambiamento

[11] Sì.

[12] Ach. Vino. Non c'è della birra? Niente birra?

[13] Birra.

di coccio, spezzò il sigillo e iniziò a versargli sul corpo una sostanza scura, granulosa. Quando il corpo fu completamente coperto da una ragnatela di fili scuri, appiccicosi, si spostò e versò un ultima striscia di quella specie di melassa dai piedi dell'uomo al formicaio più vicino. Quindi gettò lontano il recipiente ormai vuoto, tornò presso il tiglio, si sedette per terra, si avvolse nel mantello e si addormentò.

Le prime luci dell'alba lo svegliarono. Aggart si alzò lentamente, intorpidito. Poco lontano le torri dei formicai formavano lunghe ombre sul terreno. Si avvicinò all'uomo. Era sveglio, ancora in parte intorpidito dall'erba-sogno, ma chiaramente sveglio.

«So che puoi sentirmi, e spero che tu mi capisca, anche perché la mia voce sarà l'ultima cosa che sentirai. Ti starai chiedendo perché non puoi muoverti. È molto semplice: nel vino che hai bevuto c'era un potente veleno che ha bloccato le tue membra. Puoi vedere, sentire, persino muovere leggermente gli occhi, ma niente più. Guardami, mi riconosci? Ti ricordi di me? Bravo, vedo che mi riconosci... Lo leggo nei tuoi occhi. Ti ricordi di Isella? Ah, capisco... Tu non sapevi come si chiamava, vero? Ma sicuramente te ne ricordi. Sai, lei adesso è un corpo senz'anima, grazie a te e ai tuoi compagni. Così ho deciso di restituirti il favore, perché vedi, tu presto sarai un'anima senza corpo. Tu non puoi vederle, ma accanto a te c'è una di quelle grandi torri che le formiche costruiscono da queste parti. Appena il sole inizierà a scaldare il terreno usciranno dalle loro gallerie, e cosa pensi troveranno? Un grasso succulento maiale già condito e pronto per fare colazione. Mi spiace solo che non sentirai molto dolore, all'inizio. Questa roba che ti blocca rende anche un tantino insensibili, ma non ti preoccupare, pian piano riacquisterai la sensibilità. Solo quella però. Mi spiace dirtelo, ma per poterti muovere ti ci vorrà ancora parecchio e ho come l'impressione che prima che ciò avvenga di te non sarà rimasto molto. Ecco, ecco che escono, non sono incredibili? Così piccole, e così voraci...»

Ora dalla torre stavano uscendo le prime formiche. Prima i soldati, con le loro grandi teste squadrate, poi le operaie, più piccole ma sempre lunghe almeno mezza unghia. Non ci volle molto perché trovassero la traccia dolce vicino alla base del formicaio, che nel frattempo si era cristallizzata. In breve le prime operaie arrivarono al corpo dell'uomo, prima ai piedi, poi su per le gambe, fino al torace e al volto. All'inizio si limitarono ad esplorarlo, poi iniziarono a staccare con le mandibole alcuni pezzetti di melassa indurita, quindi iniziarono ad affondare le mascelle appuntite nella carne. A quel punto Aggart si alzò e si voltò. Era tempo di tornare alla locanda.

Oramai mancava poco all'apertura della porta.

Diede un ultimo sguardo all'uomo: una grossa formica gli si era arrampicata su naso e ora stava scendendo verso uno degli occhi che ruotava come impazzito, unico movimento visibile in quel corpo inerte. Raccolse le armi dell'uomo, si riabbassò il cappuccio sugli occhi e senza fretta iniziò a salire verso la città che stava tornando a svegliarsi.

Capitolo VII

Passarono quattro giorni. Nessuno in città sembrò accorgersi della scomparsa dei due Vàkkar, a parte ovviamente l'oste della locanda che brontolò qualcosa riguardo ai clienti che se ne andavano senza pagare. L'occhiataccia che gettò ad Aggart tuttavia fece pensar bene al ragazzo di sistemare anche quella questione. D'altra parte se lo aspettava e si era preparato a dovere.

«Beh, dalle mie parti quando un cliente se ne va senza pagare il conto, l'oste ha diritto a prendersi tutto quello che il cliente ha lasciato nella locanda. E lasciano sempre qualcosa, specialmente se hanno *molta* fretta.» suggerì Aggart all'uomo il pomeriggio del secondo giorno, dopo l'ennesimo brontolio.

«Uhmf... Non mi sembra un'idea sbagliata... Voglio dire, non è come rubare, giusto? Uno lascia della roba in una locanda e l'oste deve comunque liberare la stanza, insomma, la custodisce, giusto? Poi se torna gliela ridà, giusto? Si dovrebbe essere addirittura pagati per questo servizio, giusto?»

Ad ogni «giusto?» l'uomo aggrottava la fronte, come se stesse facendo un intenso lavoro di meningi e guardava di traverso il ragazzo, quasi a sfidarlo a contraddirlo o forse solo per cercare un qualche consenso.

«Ma certo! È proprio così. Da noi» e qui il ragazzo accentuò quel «noi», quasi a intendere che «da loro» certe cose le sapevano fare proprio bene. «Da noi» ripeté «se uno se ne va alla chetichella, l'oste aspetta un paio di giorni, poi sale nella stanza con un testimone e fa una cernita della roba lasciata. Il testimone ovviamente dovrà accertarsi che nulla sia sottratto in modo che ogni cosa, anche la più piccola, venga poi restituita al cliente, se ritorna. In quest'ultimo caso, ovviamente il cliente riavrà la sua roba solo dopo aver pagato il conto: due giorni di stanza in più, lo stallaggio, se ha lasciato delle bestie, e un tanto per la custodia del bagaglio lasciato nella locanda».

«Mi sembra giusto! Già, proprio giusto... giusto?»

«Giusto!» confermò Aggart sottolineando la cosa con un deciso cenno del capo.

«Ora, facciamo un esempio, ma è solo un esempio, naturalmente. Supponiamo che un paio di tizi lascino in tutta fretta una locanda e non si facciano vedere per diversi giorni. A questo punto il padrone avrebbe tutto il diritto di salire nella loro stanza e verificare se hanno lasciato qualcosa. Ovviamente non da solo. Dovrebbe portare un testimone, una persona fidata, che lo aiuti a controllare tutto ciò che è rimasto nella stanza prima di liberarla per altri ospiti. Dopodiché, se per... diciamo, almeno una dodecade, i tizi in questione non si presentano a saldare il conto, la roba resta di sua proprietà. Giusto?» disse Aggart rivolto all'oste.

«Giustissimo. C'è però una cosa... Beh, insomma, la faccenda dei cavalli...»

«I cavalli? Oh, ma certo, vuoi dire se i tizi in questione hanno lasciato anche i cavalli alla locanda?»

«Ecco, appunto. Insomma, la gente non se ne va lasciando i cavalli, giusto?»

«Non è detto, non è detto. A volte succede, se uno ha molta, ma proprio *molta* fretta... Una volta un tizio sparì dalla locanda del mio villaggio lasciando un bellissimo stallone nero. Si scoprì in seguito che lo aveva rubato al figlio di un nobile che abitava in un castello a qualche decina di stare più a nord. Eh, quando la gente se ne va così, c'è *sempre* un motivo...» e qui Aggart calcò l'accento su quel «sempre», abbassando il tono, con l'aria di chi la sa lunga.

«In tal caso, a maggior ragione, uno ha il dovere di custodire i cavalli, giusto?»

«Certamente, certamente. Un altro boccale, di quella chiara, stavolta» replicò Aggart gettando sul bancone un paio di tasselli di stagno che sparirono rapidamente sotto le vesti dell'oste.

«Beh, si dà il caso che in effetti siano quattro giorni che quei Vàkkar... Ti ricordi dei Vàkkar, vero?» chiese l'uomo lanciando uno sguardo preoccupato verso la porta, quasi si aspettasse che il semplice pronunciare quel nome potesse far comparire di colpo una masnada di quei pirati.

«Beh, in effetti io di Vàkkar ne ho visto uno soltanto, quello che stava sempre seduto là in fondo, giusto?»

«Giusto, giustissimo. Già... Insomma, dicevo, quei due, è un po' che non si vedono, e io ho le stanze al completo, e ho già dovuto mandar via un paio di clienti...»

«Ma no? Ma allora bisogna fare qualcosa...»

«Proprio quello che volevo dire, insomma, se tu volessi venire con me...»

«Io?»

«Sì, ecco, vedi mia moglie è fuori al mercato e poi forse è meglio che a fare da testimone sia qualcuno di fuori, così è tutto più... giusto, ecco.»

«Ma certo, non c'è problema. Tanto finché non arriva la carovana da Og non ho altri impegni.»

«Marta! Marta!» gridò l'uomo girando la testa verso la cucina, sul retro.

«Arrivo, arrivo, non sono mica sorda!» rispose dal retro la ragazza che nella locanda faceva sia da sguattera che da cameriera.

«Forza, che non ho tutto il giorno a disposizione!»

«Eccomi, che diamine!» sbottò la donna uscendo dalla tenda dietro il bancone. Era una ragazza bassa, abbastanza procace, piuttosto rotonda. Se non fosse stato per la bocca mezza sdentata e i capelli che sembravano paglia secca avrebbe anche potuto essere considerata carina. Comunque da quelle parti non ci facevano poi tanto caso, e Marta aveva ogni sera la sua bella dose di «corteggiatori», se così si può dire.

«Marta, io devo andar su con questo signore. Tu resta al bancone e stai attenta che nessuno venga a servirsi da solo. E se torna Donna Rachele vedi di darle una mano con le sporte, ma non perder d'occhio il bancone, va bene?»

«Va bene, va bene, ma e la cucina? Chi la pulisce la cucina?»

«La cucina va bene com'è, che tanto la si ricucina stasera, giusto?»

La donna sollevò gli occhi al cielo, scosse la testa e brontolò qualcosa, poi prese uno straccio - a quanto pareva, sempre il solito - e si mise a lucidare il bancone.

Aggart e l'oste salirono su, percorsero l'intero corridoio e si fermarono davanti a una porticina. L'uomo tirò fuori una chiave e aprì la stanza. C'era odore di chiuso. Aggart aprì gli scuri per far entrare un po' d'aria e soprattutto un po' di luce. La stanza era un po' più ampia di quella del ragazzo, c'erano due letti e un tavolo leggermente più grande di quello che aveva Aggart. Il baule era aperto e vuoto. In un angolo c'erano due zaini, un paio di bisacce e un grosso sacco di quelli che usano i marinai. Una rapida ispezione non portò a niente di interessante. C'era la solita roba, qualche vestito di ricambio, degli acciarini, dell'esca, dell'olio di roccia per una lampada, una fiasca con un qualche tipo di liquore, piuttosto forte, almeno a naso, e un paio di sacchetti di una strana erba dall'odore pungente. Aggart

l'aveva già vista addosso all'uomo con le trecce, ma ovviamente non poteva dirlo, per cui non fece commenti a riguardo.

Il sacco invece conteneva una coperta incerata, una lanterna da marinaio, un grosso rotolo di corda, della lenza, degli ami e un curioso coltello che si ripiegava nel manico. Zio Rubeus gli aveva parlato spesso di quegli strani coltelli che usavano solamente i marinai, ma Aggart non ne aveva mai visto uno.

Mentre l'uomo guardava nel sacco, il ragazzo iniziò a passeggiare per la stanza, come per guardarsi intorno. Nel muoversi iniziò a premere con il piede destro su ogni asse del pavimento, come gli aveva insegnato il padre. Arrivato vicino all'angolo dietro la porta, là dove c'era il tavolo, sentì che una delle assi scricchiolava in modo impercettibilmente diverso dalle altre. Così, quando l'oste iniziò a portare giù la roba, Aggart ne approfittò per tirar fuori il coltello e provare a sollevare l'asse. Come si aspettava, questa venne via facilmente. Al suo interno c'era un sacchetto di panno nero. Aggart lo prese, se lo mise sotto la camicia e poi rimise rapidamente a posto l'asse. Fece appena in tempo. L'uomo rientrò nella stanza, prese il sacco e si rivolse al ragazzo: «Qui mi sembra non ci sia altro. Andiamo alle stalle, ora, va bene?».

Le stalle della locanda erano decisamente le peggiori stalle che Aggart avesse mai visto. In quel momento c'erano solo tre cavalli e un vecchio mulo grigio. I cavalli dei due Vàkkar erano in fondo alla stalla. Non erano un granché come bestie. Che i Vàkkar fossero fra i migliori navigatori di Kios non c'era alcun dubbio, ma di cavalli evidentemente ne dovevano sapere ben poco.

«Bah, con queste bestie non ci faccio neanche la zuppa. Sono buone giusto per il macello, ammesso che ci possan tirar fuori qualcosa di decente da queste carcasse» sbottò l'uomo.

«Bene, per quanto mi riguarda quello che si doveva fare è stato fatto. Qui ci sono i cavalli, lì le selle e i finimenti, e la roba nella stanza l'abbiamo vista tutta. Se a te va bene io me ne tornerei nella mia stanza» disse Aggart.

«Certo, certo. Anch'io farò bene a tornar dentro, che oramai la mia vecchia dovrebbe esser tornata dal mercato e ci ha da pulir la verdura e da spennare i polli. Stasera minestra di gallina e pollo alla brace. Vedrai, vedrai che roba.»

In effetti la locanda del Cervo Ferito non era quello che si poteva definire un locale di classe, ma la cucina era buona e abbondante. Aggart non

aveva certo sofferto la fame in quei due giorni.

I due tornarono all'interno. L'uomo scomparve sul retro mentre Aggart salì su in camera. Qui, dopo aver chiuso la porta col paletto, tirò fuori il sacchetto che aveva trovato nella stanza dei Vàkkar e lo aprì. Come pensava: all'interno c'erano tre grossi pezzi di ambra nera più una serie di pezzetti più piccoli, alcuni grossi solo come l'unghia di un mignolo. Guardando meglio si accorse che c'era anche qualcos'altro. Sembrava metallo. Infilò la mano nel sacchetto e tirò fuori un anello di ferro. Era un grosso anello con sopra uno scudo dalla strana forma romboidale, i lati curvi e gli angoli arrotondati. Sul rombo era riportato a sbalzo un serpente a due teste, ognuna che guardava a un lato differente. La coda del rettile era intrecciata a formare una specie di nodo coricato. All'interno non c'era altro: né simboli né scritte. Il ragazzo prese l'anello e lo mise in una tasca interna del corsetto. Poi richiuse il sacchetto con l'ambra nera.

Quel sacchetto era un piccolo tesoro, e purtroppo anche un bel problema. Se lo avessero perquisito e gli avessero trovato l'ambra addosso sarebbe stata la mannaia del boia, e non prima di averlo interrogato per sapere a chi era diretta quella roba! Di quei tempi gli interrogatori non erano certo particolarmente piacevoli, tanto che spesso rubavano il lavoro al carnefice. Doveva trovare un modo per mettere al sicuro l'ambra, ma come? Solo allora si ricordò della lettera di presentazione di Udo.

La Gilda dei Cercatori non era solo famosa per l'abilità dei suoi membri di trovare qualunque cosa, ma gestiva anche una serie di depositi, detti Casse, dove la gente poteva lasciare le sue cose pagando una certa cifra. Questa dipendeva sostanzialmente dal peso e dal volume dell'oggetto lasciato, qualunque ne fosse il valore. Esisteva un preciso accordo fra la Gilda dei Cercatori e quella dei Ladri: la prima versava alla seconda un terzo di quanto ricavato dal deposito dei beni o dalla vendita di quelli che non venivano ritirati entro sei mesi dalla scadenza del periodo pattuito, e la Gilda dei Ladri garantiva che nessuno avrebbe mai sottratto alcunché dai depositi della Corporazione dei Cercatori. Il patto era vantaggioso per entrambi e la gente era più che contenta di avere un posto sicuro dove lasciare i propri beni. Ai Cercatori non interessava quello che c'era nei pacchi

che venivano lasciati e nessuno, neanche la Guardia Reale, osava entrare in un deposito per perquisirlo.

Così il ragazzo uscì, chiese alla bottega dell'armaiolo dove potesse trovare la Cassa più vicina - non voleva chiederlo all'oste, si sarebbe sicuramente insospettito - e vi si recò. Qui mostrò la lettera e chiese se poteva lasciare un sacchetto. L'uomo al bancone prese il sacchetto, lo pesò, lo chiuse con uno spago e un sigillo di ceralacca e rilasciò al ragazzo una piastrina di legno con incisa sopra una serie di simboli e quelli che sembravano dei numeri.

«È una piastra forata al mese, pagamento anticipato.»

Aggart lasciò all'uomo due piastre piene, l'equivalente di sei piastre forate.

«Guarda che la lettera ti garantisce tre mesi di scoperto» disse l'uomo alzando un sopracciglio alla vista delle monete.

«Va bene così» replicò Aggart.

Tanto meglio, pensò, ho nove mesi di tempo per recuperarlo. Fatto questo tornò alla locanda, non senza essere passato per un banchetto dove vendevano delle focacce al sesamo coperte di miele. Doveva festeggiare. Finora era andato tutto anche meglio del previsto. Ora ne mancavano solo due.

Non appena entrò nella locanda l'oste gli fece cenno di avvicinarsi.

«Cosa c'è? Qualche problema?»

«No, no, è che è arrivata la carovana che aspettavate. È giù alla spianata.»

«Grazie» rispose Aggart. Perfetto, pensò il ragazzo. Salì su in camera, sistemò rapidamente la sua roba e poi scese portando con sé solo la bisaccia. Arrivò alla spianata in meno di dieci minuti. Quel pomeriggio c'era meno gente per strada a causa di una specie di festa locale che si teneva appena fuori le mura. Sulla spianata c'erano solo tre carovane. Quella che interessava ad Aggart si era accampata sul lato occidentale. La riconobbe subito a causa dello stendardo rosso e blu che campeggiava sulla tenda del capo carovana e che la indicava chiaramente come una carovana dei Makkari di Og, una delle famiglie carovaniere più antiche. Aggart aveva conosciuto un Makkari, Trikka Makkari per la precisione, molti anni prima, quando era venuto a far visita a suo padre. Era un vecchio amico di Rupert, ma allora Aggart era solo un bambinello che giocava ancora con le spade di legno.

Il ragazzo si diresse deciso verso la tenda con lo stendardo. Poco fuori

c'era un tipo piuttosto grosso e robusto, con una lunga barba nera e degli stupendi occhi scuri che sembravano scavati nel volto abbronzato e modellato dal sole e dal vento. Anche i capelli erano lunghi, tenuti annodati dietro la nuca con un nastrino rosso e blu. L'uomo indossava una lunga tunica bianca su un paio di pantaloni a fusciacca neri, infilati in un paio di stivali alti di ottima fattura. Non aveva una cintura e non portava armi, almeno a prima vista. Al collo aveva una catena che terminava in un medaglione di bronzo circolare. I polsi erano coperti da due bracciali in cuoio lavorato a sbalzo, con incise delle figure colorate. Sulle braccia e su un lato della faccia aveva una serie di strani tatuaggi geometrici fatti da linee e curve che si intrecciavano in un modo piuttosto complesso. Aggart ebbe l'impressione che fossero qualcosa di più di un semplice ornamento, sebbene non sembrassero rappresentare alcunché. Nel complesso era un uomo che incuteva sicuramente timore. Davanti a lui c'erano altri due uomini: uno indossava la divisa da ufficiale della guarnigione, l'altro sembrava una specie di burocrate piccolo, un po' curvo e con in mano una tavoletta su cui era poggiata una pergamena sulla quale stava spuntando meticolosamente una qualche lista.

Aggart si avvicinò, avendo cura di farsi vedere da quello che evidentemente era il capo carovana, ma facendo chiaramente intendere che avrebbe atteso il suo turno. L'uomo gli diede una veloce occhiata, quindi continuò a discutere con i due per un'altra decina di minuti, li salutò e fece cenno al ragazzo di avvicinarsi.

«Salute.»

«Salute a te, ragazzo» rispose l'uomo. «Cosa posso fare per te?»

«Mi chiamo Aggart e desidero unirmi alla carovana fino a Morgane.»

«È un viaggio lungo, ragazzo, lungo e pericoloso, anche in carovana. Tuo padre sa di questa tua decisione?»

«Mio padre è morto, signore, e io ho intrapreso questo viaggio con l'autorizzazione del mio tutore, Rubeus di Dorph.»

«Rubeus? Dorph? Stai parlando di Rubeus il Cartografo, per caso?»

«Non saprei, non l'ho mai sentito chiamare così. Non è veramente mio zio, ma un amico dei miei genitori. Prima che nascessi hanno viaggiato insieme in lungo e in largo per tutto il continente.»

«Aspetta un attimo... Non sarai mica figlio di Rupert Maglio d'Acciaio e Beth Forabudella?»

Aggart rimase a bocca aperta. Che l'uomo si fosse riferito a zio Rubeus come al «Cartografo» lo aveva già lasciato alquanto perplesso, ma sentir

ora che conosceva sua madre e sentirla per giunta chiamare «Forabudella» lo fece alquanto alterare.

«Ma lei chi è, e che cosa sa di mio padre, mia madre e zio Rubeus?» replicò in tono accesso.

«Calmati ragazzo, calmati, mi chiamo Skota, Skota Makkari e sono figlio di Trikka Makkari, un vecchio amico di tuo padre. Mi spiace sapere che sia morto. Immagino sia stato un brutto colpo per Beth, dopo tutto quello che hanno passato insieme. Sai, quando ero ragazzo Rupert e Beth venivano spesso a trovarci fra un viaggio e l'altro. Beth era...»

«Anche mia madre è morta, assieme a mio padre.» lo interruppe Aggart in tono piatto.

«Morta?» l'uomo aggrottò la fronte, poi deciso disse: «Ascolta Aggart, ora non possiamo parlare, perché ho molte cose da fare. Sai, come capo carovana ho delle responsabilità, anche perché siamo arrivati da poco. Dove alloggi?»

«Alla locanda del Cervo Ferito, giù di là, nella Città Bassa, in una piazzetta detta "degli Artigiani", quella dove c'è la bottega dell'armaiolo.»

«Bene. Vediamoci là poco prima del tocco. Ceneremo insieme e tu potrai raccontarmi cosa è successo, dopodiché, se vorrai, ti racconterò di tuo padre e tua madre, di come li ho conosciuti e altre cose che mi sembra che tu non sappia. Ora però ti devo lasciare, perché tra due giorni si riparte. Hai un cavallo?»

«Sì, due. Sono delle belle bestie, robuste e addestrate ai comandi.»

«Perfetto. Sai tirar di spada, usare un arco? Sai combattere?»

«Sì signore. So usare molto bene lo stocco e so anche lanciare i coltelli e le asce da tiro. Mio padre mi ha insegnato a usare la spada di taglio, mentre mia madre mi ha insegnato le tecniche di punta. So usare l'arco per la caccia e posso prendere una lepre a quattro catene di distanza, ma non riesco ancora a tendere un arco lungo.»

«D'accordo, Aggart. Verrai con noi. Ti potrai mettere all'altezza del quinto carro. È quello di Mastro Marchio, un sarto di Og che si sta recando con la famiglia ad aprir bottega a Morgane, su invito dello stesso Duca. Sono brava gente, lui, la moglie, la sorella e i due figli, un maschio e una ragazzina che quando si riesce a farla star zitta un momento è semplicemente adorabile. In caso di attacco sono del tutto inermi e finora non avevo nessuno che potesse dar loro un occhio, ma ora tu capiti a proposito. Questa è la mia offerta: non dovrai pagare il viaggio fino a Morgane ma in cambio dovrai proteggere quei cinque nel caso fossimo attaccati. Inoltre

farai parte della squadra di cacciatori sotto il comando del mio vice, Sekka Makkari.»

«Va bene» rispose Aggart, quindi i due si serrarono reciprocamente il braccio destro com'era d'uso fra i carovanieri quando si stringeva un patto o un accordo d'affari.

Nel tornare alla locanda Aggart era decisamente euforico. Non solo aveva il passaggio per Morgane, ma lo avrebbe fatto in compagnia di una persona fidata, che conosceva bene i suoi genitori. Su questo Aggart non aveva dubbi. Fin da piccolo aveva dimostrato la capacità di leggere nell'animo delle persone e sapeva istintivamente di chi fidarsi e da chi guardarsi. Era «la sua magia», come amava dire Beth.

«Ognuno di noi ha una sua magia» gli diceva spesso la madre «La mia è quella di esser sempre pronta a qualunque evenienza. Ogni tanto tuo padre ci prova a prendermi di sorpresa, ma non ci riesce mai e questo lo fa andare in bestia. La tua, cucciolo mio, è quella di capire le persone. Non so come fai, ma fin da piccolo ti mettevi a piangere se si avvicinava qualcuno con cattive intenzioni. Lo sai che una volta mi hai persino salvato la vita?» e qui immancabilmente gli arruffava i capelli e gli occhi si facevano dolci, quasi umidi.

«E papà?» chiese una volta il piccolo Agi. «Qual è, mamma, la magia di papà?»

«La sua magia è la sua forza, non quella dei muscoli, ma quella che ha dentro. Quando stai accanto a lui ti senti sicura, anche nelle situazioni più difficili. È una grande magia, una grande magia buona, la magia di un capo, di uno che seguiresti fino ai confini del mondo.»

Sentiva la mancanza dei suoi, dei loro consigli, delle loro storie. Ne aveva ascoltate così tante che pensava di conoscere tutto di loro; solo ora si rendeva conto di quanto poco sapesse dei suoi genitori. Certo, ne conosceva le avventure, dove erano stati, cosa avevano fatto anche prima di conoscersi, ma in qualche modo quello che erano veramente, i loro sogni, i loro desideri, le loro sofferenze, ciò che faceva di loro degli esseri umani, gli era sempre stato in qualche modo nascosto, probabilmente più per una sorta di riservatezza, quasi di pudicizia, che per un motivo preciso. Pudicizia... Aggart sorrise. Era ben difficile pensare ai suoi come a persone pudiche. Non solo per carattere, ma anche per necessità. Quando si vive a lungo su una piccola nave nella quale c'era al massimo una cabina - ovviamente per il comandante - e per la maggior parte del tempo si dorme e si

mangia sulla tolda, rifugiandosi nella stiva solo quando il vento diventa troppo freddo o si scatena un temporale, riuscire ad avere un minimo di intimità è un lusso che non ci si può permettere. E comunque Rupert e Beth erano sempre state delle persone a cui piaceva provocare. Erano sfrontati, allegri, persino chiassosi a volte, come capita a chi passa gran parte del suo tempo in viaggio da solo. Persino dopo essersi lasciati alle spalle pericoli e avventure, quei due non avevano smesso di fare quello che volevano, come e quando lo volevano. Ad esempio, a entrambi piaceva fare il bagno nudi nel torrente presso il Querceto, là dove le acque scorrevano meno impetuose e il Rio Torto si attorcigliava su sé stesso formando le tipiche anse e rientranze dalle quali aveva preso il nome, cosa che spesso scandalizzava i «bravi e onesti» abitanti di Oressa.

«Quelle sono cose che si fanno quando si è bambini.» soleva dire Donna Salina, brontolando e scuotendo la testa, più preoccupata delle occhiate di apprezzamento che di soppiatto suo marito lanciava a Beth quando andava al villaggio a comprare frutta e idromele, piuttosto che alla reputazione della madre di Aggart. Ma Beth non se ne curava, e neanche Rupert. Beth sapeva badare a sé stessa, e poi Rupert si fidava di lei: che guardassero pure, che «*gli occhi fan meno danno della lingua e la lingua delle mani*», come diceva un proverbio nei Cento Reami.

Aggart si sdraiò sul letto e rimase così, a sognare a occhi aperti quelli che erano stati i momenti più spensierati della sua vita.

Si svegliò piuttosto tardi con un fastidioso cerchio alla testa. Fuori era già scuro. Si era addormentato! Si alzò, si sistemò i vestiti e uscì rapidamente dalla stanza. Chissà se Skota era già arrivato. Scese velocemente le scale guardando a destra e sinistra, cercando fra i tavoli il capo carovana. Non c'era. Rallentò il passo, scelse il solito tavolo e fece un cenno all'oste. Questi arrivò sorridendo, il grembiule ancora più macchiato del solito, ammesso che fosse possibile.

«Allora, cosa vi porto stasera?»

«Sto aspettando un amico. Per ora una birra scura. Poi vediamo. Cosa c'è per cena?»

«C'è una buona zuppa di fagioli rossi e neri, dell'anatra arrosto con fave e zucca e una torta di more e lamponi di bosco appena fatta.»

«Perfetto. Appena arriva il mio amico, portaci tutto. A proposito, partirò con la carovana tra un paio di giorni. Queste sono tre piastre piene: una per i prossimi due giorni, una per avermi avvertito dell'arrivo della carovana, e

una» disse Aggart prendendo la mano dell'oste e spingendo con forza nel palmo le tre monete «per l'ottima cucina e per l'ambiente... *riservato*».

«Ma certo, ma certo, vossignoria. Siete sempre il benvenuto alla mia locanda, voi e i vostri amici. Sempre il benvenuto.» replicò l'oste arretrando e chinando più volte il capo quasi Aggart fosse il figlio di un qualche notabile del posto.

Come a volte capita quando si lascia a metà un sogno piacevole, Aggart, complice forse anche la birra speziata, cadde di nuovo in una specie di torpore, inseguendo vecchi ricordi di fanciullo quasi persi nella memoria, tanto che non si accorse di Skota finché questi non si sedette al suo tavolo. Il ragazzo sobbalzò.

«Se vuoi campare a lungo sarà meglio che presti sempre attenzione a quello che ti succede intorno, specialmente in un locale pubblico.»

«Io... io, stavo pensando ai miei... Mi hai detto che li hai conosciuti. Quando è stato? E cosa...»

«Piano, ragazzo, piano. Innanzi tutto raccontami cosa è successo a Rupert e Beth. Avanti, dimmi tutto.»

All'inizio le parole non volevano uscire, si fermavano in gola, graffiandogliela: doveva tirarle fuori a forza. Poi, man mano che il racconto andò avanti, divennero quasi un fiume inarrestabile, fino a spegnersi in un sussurro quando iniziò a raccontare dell'aggressione a Isella e di quello sguardo vuoto che aveva salutato la sua partenza da Dorph. Aggart si bloccò di colpo. «Ma cosa stava facendo?» pensò: certo, Skota era una persona fidata, ma nessuno, nessuno doveva sapere della sua vendetta. Perché aveva parlato di Isella? Cosa c'entrava con i suoi? Doveva essere la birra o forse era semplicemente stanco. Da quando era arrivato a Festine non si era fermato un momento e ora tutta la tensione accumulata stava esigendo il suo prezzo.

Skota, tuttavia, sembrò non accorgersi di quel momento di panico che per un attimo era comparso negli occhi del ragazzo. Quando questi aveva finito di raccontare della morte dei suoi e aveva iniziato a parlare di Isella e di quanto fosse innamorato di lei, non lo aveva fermato. Aveva capito che il ragazzo aveva bisogno di parlare, di buttar fuori quello che sentiva dentro. D'altra parte, essendo sempre vissuto con le carovane era abituato alle storie. La sera, dopo una lunga marcia e aver sistemato il campo per la notte, la gente amava raccogliersi intorno al fuoco e raccontarsi a vicenda le proprie storie. Raccontare è un po' come sognare: fa bene al cuore e all'anima, e questo Skota lo sapeva bene. Intuì anche che c'era qualcos'a-

ltro, qualcosa che il ragazzo non voleva dire, ma in fondo non erano affari suoi, e poi ognuno ha diritto ai propri segreti, purché non interferiscano con la sicurezza della carovana. D'altra parte, chi si aggrega a una carovana, molto spesso porta nel cuore qualche segreto o qualche dolore che non è riuscito a lasciarsi indietro. «Si fugge sempre da qualcosa o qualcuno, anche se non lo si sa» pensò l'uomo. «E si va sempre incontro a qualcos'altro o a qualcun altro» concluse cinicamente.

Così, per alleggerire la tensione, incominciò a raccontare al ragazzo dei suoi. Non gli raccontò delle loro avventure che, probabilmente, il ragazzo conosceva già a memoria, ma di aneddoti ed episodi divertenti, di piccole confessioni alla luce delle stelle, dei momenti di rabbia e di frustrazione. Gli fece vedere i suoi genitori non più come tali, ma come due persone vere, con virtù e difetti, capaci di passare dalla crudeltà alla dolcezza nell'arco di una sola giornata. Per Aggart fu una specie di rivelazione rendersi conto di quanto ci fosse di loro in lui, di quanti dubbi, domande, scelte e persino errori portassero in qualche modo il marchio dei suoi genitori. Alla fine si sentì più leggero, quasi sollevato. Quella che prima era solo una sensazione ora era una certezza: erano ancora con lui e lo sarebbero rimasti per sempre, perché lui era una parte di loro come loro lo erano di lui.

«Bene, si è fatto tardi. Io devo tornare all'accampamento. Ci vediamo domani. Ti presenterò Mastro Marchio e la sua famiglia. Ci sono molte cose da sistemare prima della partenza e mi servirà una mano. D'accordo?»

«Certo. Conta pure su di me. Farò la mia parte.»

«Bene, ragazzo. Dormi sereno, e finisci quell'anatra che nelle prossime tre dodecadi la sognerai anche la notte una cena così.»

L'uomo poggiò le grosse mani sul tavolo, si alzò, piegò a destra e sinistra un paio di volte il collo, che dimostrò il suo gradimento con un paio di scrocchi decisi, e uscì dalla locanda. Aggart finì di mangiare, ripensando a tutto quello che gli aveva raccontato Skota Makkari, quindi tornò in camera, si buttò sul letto e per la prima volta dopo tanti mesi dormì un sonno profondo senza sogni.

Il giorno seguente passò molto in fretta. Aggart passò la maggior parte del tempo a prepararsi per il lungo viaggio: ispezionò il suo equipaggiamento, fece controllare i ferri ai cavalli, ne prese un paio di riserva, per ogni evenienza, acquistò delle provviste, soprattutto carne secca, formaggio e noci, e andò a conoscere quelli che sarebbero stati i suoi compagni di viaggio per un mese e mezzo, o forse sarebbe stato meglio dire i suoi pro-

tetti. Era una famiglia semplice, come ce n'erano tante anche dalle sue parti. Mastro Marchio era un tipo mingherlino, con stampata sul viso una perenne espressione di malinconia. Sua moglie, Donna Lucretia, era un donnone grande e tondo, con una faccia arcigna, maniaca dell'ordine e della pulizia, virtù rara anche nelle famiglie più agiate. Era lei il capofamiglia e anche quella che si occupava degli affari del marito, in tutti i sensi. La cognata, Elisa, assomigliava a Mastro Marchio in modo impressionante ma aveva un carattere completamente diverso da quello del fratello. Tanto per cominciare era sempre sorridente, spesso allegra, anche quando non c'era un motivo preciso. Sopportava pazientemente i continui rimbrotti di Donna Lucretia ed era lei che si occupava prevalentemente dei figli della coppia: Luca e Karina. Quest'ultima era una bambinetta vivace, molto intelligente, sicuramente più del fratello. Ossuta, con una lunga chioma bionda e dei grandi occhi grigio cenere, non stava mai ferma un momento, soprattutto con la lingua. Non solo faceva continuamente domande ma, cosa che faceva andar fuori di testa gli adulti, dava spesso risposte non richieste e purtroppo, nella maggior parte dei casi, vere. Se si aggiunge il fatto che non si faceva mai gli affari suoi, potete immaginare come questo andasse a erodere anche quel minimo di intimità che la vita in comune nella carovana lasciava ai suoi componenti. Più di una lite era nata a seguito di una delle tante affermazioni inopportune della bambina e almeno un paio di coppie si erano già separate durante il breve tragitto da Og a Festine. Del fratello c'era poco da dire: era il cocco della mamma, alla quale assomigliava decisamente nel fisico, tondo e paffuto, ma non certo nel carattere. Viziato, sempre a caccia di qualcosa da mettere sotto i denti, finiva invariabilmente per causare o mettersi nei guai.

Inutile dire che in caso di attacco, nessuno dei cinque sarebbe stato in grado di badare a sé stesso, né tanto meno gli adulti ai bambini. Skota Makkari gli aveva dato una bella gatta da pelare, non c'era alcun dubbio. Altro che passaggio gratuito, avrebbero dovuto pagarlo per far da balia a quei cinque, pensò Aggart fra il preoccupato e il divertito.

Ad ogni modo anche quella giornata passò senza problemi, problemi che invece arrivarono il giorno dopo, alla partenza. Aggart aveva pagato e salutato l'oste, preso cavalli e bagagli e si era diretto verso la carovana, già allineata per la partenza sulla piana della città. Stava legando i cavalli al carro di Mastro Marchio quando sentì un certo trambusto provenire dalla testa della carovana. Si avvicinò incuriosito e vide Skota Makkari litigare furiosamente con un paio di persone che davano l'impressione di essere

ben messe in quanto a denari. Il più anziano era basso, grasso e completamente pelato. Il giovane era alto quanto il capo carovaniere ma più ossuto, con una folta chioma nera che gli scendeva sulle spalle e un naso a uncino che gli pendeva sulla bocca. Aggart si avvicinò, restando dietro al primo carro, dalla parte opposta a dove era sorto il battibecco.

«Non se ne parla nemmeno!» stava dicendo Skota. «La carovana è pronta e partirà adesso. Non intendo perdere neanche un minuto per causa vostra.»

«Ma cerchi di capire. È assolutamente importante che noi si incontri quelle persone. Deve essere successo qualcosa di imprevisto. Il Cercatore ha detto che entro domani sera al più tardi saprà darci qualche informazione utile a riguardo. Solo fino a domani. Pagheremo bene per il ritardo. Cosa vuole che sia un giorno di ritardo in un viaggio di due mesi?»

«Mi dispiace, ma non è possibile. Se dovessi ritardare un giorno ogni volta che qualcuno nella carovana ha dei problemi, non ci arriverei mai a Morgane. È una questione di principio: la carovana deve partire stamani. Se volete potete rimanere qui ad aspettare i vostri amici e cercare di raggiungerci nei prossimi giorni.»

«Viaggiare da soli? Ma state scherzando! Attraversare le Piane Meridionali con otto carri pieni zeppi di merci e solo due uomini di scorta oltre ai conducenti? No, no, questo non è possibile. Sarebbe come mettere sui carri una bella bandiera con su scritto "venite a prenderci, siamo qui!".»

«E allora vi consiglio di prepararvi, perché tra meno di un'ora questo carro passerà sotto quella porta e che voi siate pronti o meno la carovana lascerà Festine. Non ho altro da dire, ed ora vi prego di scusarmi ma ho parecchio lavoro da fare, ancora.»

I due si allontanarono furiosi, lanciando a Skota degli sguardi infuriati e continuando a discutere animatamente fra loro.

«Cosa sta succedendo, capo?» chiese Aggart sbucando da dietro il carro.

«Ah, sei tu. Arrivi a proposito. C'è un carro che ha una ruota che non mi convince. Ti va di venire a darmi una mano?»

«Certo. Volentieri.»

I due si diressero verso un carro in fondo alla fila attorno al quale un paio di uomini stavano già armeggiando.

«Avevo capito fin dal primo giorno che quei due prima o poi mi avrebbero dato dei problemi.»

Aggart non commentò, aspettando in silenzio che l'uomo continuasse. Nel frattempo erano arrivati al carro ma non sembrava che gli uomini che

stavano sistemando la ruota avessero veramente bisogno di aiuto e in effetti Skota si limitò ad osservarli, mentre parlava, dando così le spalle al resto della carovana. Evidentemente quella era stata solo una scusa per scambiare due parole senza avere altra gente fra i piedi. I due che sbuffavano sotto il sole sembravano Esséni e pareva non capissero una sola parola di quello che Aggart e Skota si stavano dicendo o, forse, il capo carovana si fidava completamente di loro.

Ad ogni modo continuò: «Quello più anziano è un mercante, fratello di uno dei mercanti più ricchi di Og, l'altro è suo nipote, un tipo strano, non ti guarda mai dritto negli occhi e ha sempre le mani unte, appiccicose. Stanno andando a prendere un carico di pelli di foca a Morgane in cambio di attrezzi agricoli e altri strumenti che sono abbastanza rari nelle Terre Settentrionali».

«Terre Settentrionali?» chiese Aggart, fingendo un certo stupore «Cosa c'entrano le Terre Settentrionali con Morgane?»

«Beh, a quanto sembra i clienti di quei due sono dei mercanti che vengono dalle Terre Ghiacciate, o comunque dal nord. Il problema è che avrebbero dovuto incontrare qui a Festine due inviati dei loro clienti, per quale motivo non mi è chiaro e tutto sommato non sono fatti miei. I due non si sono fatti vedere e ora stanno facendo fuoco e fiamme perché vogliono ritardare la partenza della carovana.»

«Ma se devono fare lo scambio a Morgane, per quale motivo dovevano incontrare qualcuno qui a Festine? Non ha senso.»

«Non lo so, te l'ho detto. Comunque doveva essere importante per loro perché hanno anche assunto un Cercatore per trovare quei due.»

Un Cercatore non ci avrebbe messo molto a scoprire quello che restava dei cadaveri e a ricostruire tutta la storia, pensò Aggart. Dovevano assolutamente partire da lì al più presto.

«E cosa intendi fare, allora?»

«Partiremo come previsto, ovviamente, con o senza di loro. Siamo partiti oltre una dodecade fa da Og, per cui se quelli intendono rimanere qui il problema è loro. Io non sono più tenuto a restituire la quota di partecipazione che hanno versato. Le regole sono chiare: chi lascia la carovana di propria volontà quattro giorni dopo la partenza, perde il diritto a qualunque indennizzo. Bene. Qui mi sembra che sia tutto a posto. Tu sei pronto, ragazzo?»

«Sì, nessun problema.»

«Allora mettiti al tuo posto che in mezz'ora al massimo si parte.»

L'uomo si voltò e si diresse a grandi passi verso la testa della carovana. Aggart lo seguì ma si fermò all'altezza del carro di Mastro Marchio, slegò i cavalli, salì in sella e si preparò a partire. Sul lato sinistro della cavalcatura aveva legato l'arco da caccia, a tracolla portava una robusta faretra con un ventina di frecce, mentre sul lato destro della sella, poco più dietro, pendeva il fodero con lo stocco e un otre d'acqua. Il resto del bagaglio era distribuito in due bisacce appese ai posteriori dell'animale che cavalcava e in due grosse sacche agganciate al dorso dell'altra cavalla.

Dopo un poco nell'aria risuonò la voce profonda di un corno. Era il segnale di partenza. Lentamente i carri iniziarono ad avanzare sul terreno secco e duro della piana, diretti verso la Porta Occidentale. Il viaggio verso Morgane era iniziato.

Capitolo VIII

La prima parte del viaggio fu abbastanza comoda. Sebbene in quel primo tratto della vecchia via Eporea non fosse rimasta che una pista di terra battuta, il terreno era pianeggiante e privo di ostacoli. Dopo le prime sei leghe, tuttavia, la grande Pianura Meridionale cedette il posto a una landa collinosa, verdeggiante, con diversi torrenti e altri ostacoli, soprattutto per i carri. Era questo il tratto più lento e sarebbe durato fin quasi a Morgane. Se la strada fosse rimasta pianeggiante sarebbero bastati meno di venti giorni alla carovana per arrivare al grande porto sul Mare di Horda, ma anche all'epoca dell'Impero, con l'Eporea in piena efficienza, ci volevano comunque almeno tre dodecadi per raggiungere la costa da Festine. Il continuo saliscendi metteva a dura prova sia le bestie che gli uomini e infatti, in quel tratto di strada, le stazioni erano più frequenti.

Il paesaggio era comunque stupendo. Quelle lande erano famose per la ricchezza dei loro campi. I frutteti abbondavano e così le fattorie. In quella zona, inoltre, si produceva una delle migliori qualità di idromele di Kios.

Con un certo sollievo da parte di Aggart, i due mercanti che avevano creato problemi alla partenza non si erano più fatti vedere per tutta la prima parte del viaggio. In compenso il ragazzo aveva conosciuto Sekka, il vice di Skota e, a quanto pareva, anche sua cugina. La donna aveva raggiunto la carovana il secondo giorno. Era infatti abitudine fra i carovanieri che un piccolo gruppo di esploratori precedesse i carri di un paio di giorni per verificare le condizioni della pista e accertarsi che non ci fossero pericoli lungo il cammino. Sekka era anche il capo dei cacciatori, anche se

lungo la pista per Morgane non c'erano grandi necessità di approvvigionarsi in quel modo. Le terre che stavano attraversando erano ricche e c'era sempre la possibilità di fermarsi presso qualche fattoria a fare scorta di provviste. Tuttavia le provviste si pagano, mentre cacciare non costa nulla e inoltre contribuisce a mantenere gli uomini in forma e sempre attenti. A Sekka poi piaceva cacciare. Era un'ottima cavallerizza e una discreta tiratrice, ma la sua passione era la caccia al cinghiale. Aveva sempre con sé due lance, una più lunga e sottile, per ferire l'animale, e una più corta e robusta, per finirlo. Alla donna piaceva il contatto, preferiva affrontare l'avversario muso a muso piuttosto che colpirlo a distanza con una freccia. Non era comunque un'incosciente. Certo, era decisamente temeraria sì, ma sicuramente non incosciente. Gli incoscienti non campano a lungo a fare quel mestiere. Era in gamba, ma un po' troppo arrogante per i gusti di Aggart. Abituato con una madre che non si era mai vantata delle proprie qualità, Aggart trovava irritante quell'aria di superiorità che Sekka spesso dimostrava e quel suo sorrisetto sprezzante che spesso elargiva a chi riteneva non essere alla sua altezza.

Comunque Aggart sapeva come trattare quel genere di persone, per cui riuscì a fare la sua parte senza troppi problemi. Quello che lo preoccupava era il Cercatore assunto dai due mercanti a Festine. In effetti, quindici giorni dopo la partenza dalla città, un uomo raggiunse la carovana provenendo da nord-est. Aggart se ne accorse subito perché in quel momento era mezza stara fuori dalla pista per controllare un boschetto di acacie dove pensava di aver visto un cervo. Fino a quel momento avevano mangiato solo lepri e qualche fagiano. Un arrosto di cervo sarebbe stato un piacevole cambiamento nella dieta tenuta fino a quel momento.

Aggart vide il cavaliere fermarsi più o meno al centro della carovana, dove c'erano i carri dei mercanti. Preoccupato, tornò verso la strada. Si mise a cavalcare alla sinistra del carro del sarto, come faceva di solito, dando ogni tanto un'occhiata all'indietro. Dopo un po' vide una delle guardie del corpo dei due mercanti dirigersi verso la testa della fila. Passò un altro po' di tempo e la guardia tornò indietro accompagnata da Skota. La situazione si stava facendo inquietante. Aggart controllò il bagaglio sulla cavalla dietro di lui, sganciò la fibbia che teneva il fodero dello stocco agganciato alla sella e se lo fissò alla cintura, quindi si allontanò leggermente dal carro, sulla destra, guardandosi intorno e cercando di localizzare rapidamente nascondigli e vie di fuga. L'analisi si rilevò sconfortante. Non era certo una zona adatta a nascondersi, quella. C'erano troppe aree scoperte, troppi

campi e i frutteti che avevano sostituito i boschetti tipici della regione e che non erano adatti come nascondiglio: gli alberi erano troppo radi, lo spazio tra i filari troppo esposto.

Dopo un po' vide il capo carovana tornare verso di lui. Era solo e aveva un'aria decisamente accigliata. Gli si accostò e, continuando a guardare avanti, ignorando apertamente la mano del ragazzo poggiata sul pomolo dello stocco, suggerì di portarsi più avanti, di almeno mezza corda in testa alla carovana. Quindi avanzò, senza guardare se il ragazzo lo seguisse o meno.

Aggart scrollò le spalle e lo seguì: i problemi è meglio affrontarli subito che stare troppo a rimuginarci sopra, come diceva spesso sua madre.

Quando furono lontani dagli altri, Skota si voltò verso il ragazzo e gli chiese: «Che sai di due Vàkkar che stavano a Festine nella stessa locanda in cui alloggiavi tu?».

Il ragazzo gli restituì lo sguardo ma non rispose. Aggart stava valutando il da farsi. Cosa avrebbe fatto Skota? Certo, era amico dei suoi, ma fino a che punto? E come si sarebbe comportato se avesse saputo quali erano i suoi piani? L'ultima cosa che desidera un capo carovana durante un viaggio era una faida di sangue e la carovana viene prima di tutto, anche di vecchie amicizie. Skota era più alto e robusto di lui, ma era anche più veloce? No, non avrebbe funzionato. Si sarebbe messo in guai ancora più grossi. D'altra parte neanche fuggire era una buona idea. Avrebbe dovuto lasciare lì l'altra cavalla e la strada da fare era ancora lunga. Inoltre i mercanti avrebbero certamente mandato un messaggio a Morgane dove l'avrebbe sicuramente aspettato un comitato di ricevimento poco ospitale. Meglio giocare di astuzia, ma doveva stare attento perché Skota era di certo una vecchia volpe, come tutti i carovanieri. Doveva dargli qualcosa, qualcosa che spiegasse la sua ritrosia a parlare, insomma, Aggart doveva avere a tutti i costi «qualcosa da nascondere», un qualcosa che celasse a sua volta la verità, quella che voleva tenere veramente nascosta. Ma doveva rendere all'uomo le cose difficili, altrimenti avrebbe subodorato qualcosa.

«Capisco» continuò l'uomo, interpretando il silenzio di Aggart come una sorta di assenso. «Allora si tratta di una cosa seria. Avanti ragazzo, sarà meglio che mi spieghi tutto dall'inizio perché altrimenti rischi di trovarti in grossi guai. Spero solo che non sia quello che penso.»

«Non sono stato io» replicò il ragazzo. Adesso sapeva esattamente cosa dire e come. Se poi avesse funzionato, solo gli Dèi potevano saperlo. Co-

munque il gioco era semplice: dire quanto il più possibile la verità, alterando solo qualcosa qua e là ed evitando un paio di fatti che era meglio tacere. Doveva stare attento però: era meglio procedere a piccoli passi. Più diceva e più rischiava di essere scoperto, anche perché non aveva la più pallida idea di cosa veramente sapessero gli altri. Avrebbe dovuto scoprirlo man mano che tirava fuori la storia.

«Non sei stato tu a fare cosa?»

«Il Vàkkar, quello alto. Era ubriaco. Io lo volevo sfidare a duello, ma lui era completamente andato. Non sapevo cosa fare. Così decisi di tornare alla locanda. Lo avrei sfidato il giorno dopo. Lui e il suo compagno avevano aggredito Isella. Volevo vendicarmi. Ero già una corda lontano dal punto dove avevo lasciato quel bastardo che ho sentito un forte grido. Mi sono voltato e ho visto delle ombre attorno all'uomo. Sono tornato sui miei passi, ma quando ero a meno di due catene dal gruppetto una di quelle si è voltata verso di me. Aveva un mantello nero con il cappuccio tirato su e il viso coperto da una sciarpa, anch'essa nera. In mano aveva uno stiletto. L'ho visto chiaramente brillare alla luce di Branno. Nel frattempo il Vàkkar era caduto a terra e uno degli altri due aggressori si è chinato su di lui e gli infilato lo stiletto nella testa, credo in un occhio. A quel punto mi sono girato e sono scappato a precipizio giù per la discesa, verso la locanda.»

«Uhm... E dell'altro, che mi dici? Qualcuno sembra averti visto con lui. Non hai mandato tu un ragazzo a chiamarlo alla locanda?»

«Ero spaventato, ma ancora più deciso di prima a uccidere il secondo degli aggressori di Isella. Non volevo che qualcuno mi precedesse un'altra volta. Così lo feci chiamare. Volevo sfidarlo davanti al Tempio di Ain, ma qualcuno doveva avermi seguito. Quando arrivai al tempio accesi un fuoco e mi misi ad aspettare. A un certo punto vidi l'uomo scendere dalle mura verso il boschetto. Aveva fatto solo pochi passi quando dall'ombra sono uscite tre figure che lo hanno preso e bloccato a terra. Non me l'aspettavo. Non avevo visto nessuno quando ero passato di là e nessuno aveva attraversato la porta dopo di me, a parte il Vàkkar. Comunque la strada davanti a me era bloccata e dietro di me c'era solo pianura. Inoltre i tre sicuramente sapevano che ero lì.»

«E allora? Cosa hai fatto?»

«Ho lasciato che si avvicinassero. Ho atteso in piedi, davanti al fuoco. Due tenevano stretto il Vàkkar, il terzo sembrava il capo. Era evidente che volevano qualcosa da lui, perché non lo avevano ucciso subito come il suo compagno. I tre sono venuti avanti. Sembravano molto sicuri di sé. Evi-

dentemente per loro non rappresentavo un ostacolo. Io sono indietreggiato un po', mostrandomi spaventato. Avevano tutti e tre il volto coperto. Si sedettero accanto al fuoco, non sembravano aver fretta. Per loro dovevo sembrare una facile preda e in fondo era quello che volevo.»

«E lo eri sicuramente ragazzo. Quelli dovevano essere dei sicari professionisti, membri della Mano locale. Hai rischiato grosso. A quest'ora dovresti essere già morto.»

«La Mano?»

«Non mi dirai che non sai cos'è la Mano!»

«Beh, certo che lo so. È la Gilda degli Assassini, giusto?»

«Esatto, ragazzo. Quei tre erano quasi sicuramente delle Dita, i sicari della Gilda.»

«Dita? Mi spiace, ma questo termine non lo conosco. Cosa sono "le Dita"?»

«Vedi ragazzo, la maggior parte della gente pensa che tutti i membri della Gilda degli Assassini siano sicari, ma non è così. In realtà gli assassini, o come li chiamano loro, i membri esecutivi, sono solo una piccola parte della Gilda. La maggior parte degli altri sono artigiani, mercanti, vagabondi, gente di ogni ceto e mestiere.»

«Non capisco. Cosa se ne fa la Mano di un artigiano o di un mercante?»

«Alla Gilda non piace doversi servire degli altri per i suoi affari. La Mano vuole avere il controllo di tutte le sue operazioni e soprattutto vuole potersi fidare di tutti quelli che lavorano per lei, per cui chiunque possa servire alla Gilda deve far parte della Gilda. Questo vale tanto per gli artigiani che fabbricano le armi usate dalle Dita, quanto per i mercanti che comprano per conto della Mano qualunque cosa possa servire ai sicari. Dovunque vada un sicario sa di poter contare su un vasto numero di contatti in grado di procurargli qualsiasi cosa, persone fidate, che fanno parte della sua stessa corporazione, che ne conoscono i segnali segreti e ne rispettano le regole. Le Dita sono *un'élite*, sopra di loro ci sono solo le Mani, i capi delle Gilde locali. Ma torniamo alla tua storia. Come hai fatto a scappare a quella gente? Che io sappia nessuno c'è mai riuscito.»

«Beh, prima di partire mi ero fatto dare da una vecchia erborista alcune erbe, nel caso fossi stato nei guai. Una di queste, se buttata sul fuoco, intontisce chi ne respira i fumi...»

«L'erba-sogno!» esclamò l'uomo sorpreso.

«La conosci?»

«Solo di fama. Si dice che provenga dalle terre degli Elfi. Una volta un

vecchio erborista venne a visitare mia madre. Alcuni giorni prima aveva fatto molto freddo e la mia vecchia era stata sorpresa all'aperto da un temporale. Dopo un paio di giorni si è ammalata. Era calda e tossiva in continuazione. Così mio padre fece chiamare un famoso erborista che abitava poco distante da dove ci trovavamo. Riuscì a curare mia madre. Fu in quell'occasione che vidi usare l'erba-sogno. Uno dei miei cugini si era fatto un brutto taglio alla fronte durante una battuta di caccia. Il taglio sanguinava parecchio per cui fu necessario cucirlo, ma il ragazzo era impaurito e non si riusciva a tenerlo fermo. Così il vecchio prese un pizzico di quella roba, ma proprio un pizzico, e la mise nella pipa di mio padre. Quindi disse al ragazzo di fumarla. Dopo un po' il ragazzo entrò in uno stato di sonnolenza. Sembrava stesse sognando ad occhi aperti. Così riuscimmo a medicarlo.»

«Beh, io ne misi un po' più di un pizzico, ma noi eravamo all'aperto e non volevo correre rischi. La vecchia mi aveva dato una specie di antidoto che permette di evitare gli effetti dell'erba. Prima di buttare l'erba sul fuoco ne avevo preso una dose. Quello che sembrava il capo mi invitò con un cenno a sedermi davanti a lui. Io ubbidii. I tre presero a parlare in una lingua che non conoscevo, poi il capo si alzò e io feci lo stesso. Avanzò verso di me ma oramai l'erba aveva iniziato a fare effetto. Quando lo vidi barcollare, mi spostai velocemente dalla parte opposta a dove aveva lo stiletto e scappai veloce verso le mura. Arrivai alla locanda con il fiato in gola.»

«Ci credo ragazzo. Tuttavia quelli della Mano non sono individui che mollano una preda così facilmente. Ci deve essere altro.»

«Infatti c'è. La mattina dopo stavo girando per il mercato quando un tizio mi diede una spinta e mi ritrovai in una bottega piuttosto buia. Mi girai verso la porta ma era ostruita da un tipo grosso come un armadio. Sentii un colpo di tosse dietro alle spalle. Nella stanza c'era un uomo. Era appena visibile nell'oscurità ma sono sicuro che fosse uno dei tre che avevano preso il Vàkkar la sera prima. L'uomo parlava con uno strano accento. Mi disse che ero stato bravo e che non succedeva spesso che qualcuno sfuggisse al suo stiletto. Mi disse anche che non aveva nulla contro di me, che quella era una faccenda che non mi riguardava e che se gli davo la mia parola che non ne avrei fatto menzione con nessuno mi avrebbero lasciato vivere. Così promisi.»

«Dunque è per questo che non mi hai detto nulla. Avevi paura che la Mano lo venisse a sapere. Beh, hai corso un bel rischio ma sei stato fortunato. I sicari della Gilda hanno un loro codice d'onore, molto diverso da

quello dei guerrieri o dei marinai, intendiamoci, ma pur sempre un codice d'onore. Rispettano chi se la sa cavare e se non c'è un contratto sulla tua testa, allora puoi anche cavartela se gli sfuggi una volta. Avevo già sentito una storia simile, proprio da tuo padre.»

Anche Aggart l'aveva sentita. Era per questo che era riuscito in un così breve tempo a metter su qualcosa che stesse in piedi. Per fortuna che era stato bravo a mescolare le due vicende prendendo solo alcuni spunti dalla storia del padre, altrimenti Skota avrebbe mangiato la foglia.

«Beh, adesso dobbiamo trovare un modo di spiegare la cosa ai due mercanti senza svelare troppo della tua avventura, in modo da non metterti nei guai con la Gilda degli Assassini. Non ti preoccupare, ci penso io. Devi dirmi qualcos'altro ragazzo?»

«Beh, ecco...»

«Forza, sputa il rospo!»

«Beh, io sto andando a Morgane per uccidere il terzo Vàkkar» disse Aggart tutto d'un fiato fissando negli occhi il capo carovaniere, quasi a sfidarlo.

«Questo l'avevo capito da un pezzo. A mio avviso ti farai ammazzare. Anzi, credo tu debba ringraziare la Gilda perché se non era per loro a quest'ora saresti morto da un pezzo. Sfidare dei guerrieri Vàkkar alla tua età! Comunque quello che farai una volta arrivato a Morgane sono affari che non mi riguardano. Tu tieniti lontano da quei due durante il viaggio e io farò in modo che nessuno ti dia fastidio finché non saremo arrivati. Dopodiché la vita è tua, ragazzo, e puoi farci quello che vuoi.»

I due cavalcarono accanto ancora un po', poi Aggart, senza voltarsi, disse semplicemente: «Grazie». Il carovaniere non rispose subito, fermò il cavallo, lo girò verso il ragazzo e rispose: «E di cosa?». Quindi, scuotendo la testa tornò indietro, verso il centro della carovana. Aggart rimase a cavalcare davanti al primo carro ancora un po', poi tornò indietro e si sistemò alla sinistra di quello di Mastro Marchio, come al solito.

Il resto del viaggio proseguì come previsto. Arrivarono a Morgane quaranta giorni dopo la partenza da Festine, a causa di una serie di piccoli problemi che avevano fatto perder loro alcuni giorni. Si accamparono poco fuori le mura. Qui Aggart salutò Skota, Sekka, il sarto e la sua famiglia e si diresse verso *La Tana del Cinghiale Bianco*, una bella locanda nel quartiere degli artigiani, nella roccaforte, ben lontana dal porto, la zona più malfamata della città. Skota gli aveva fatto sapere che i mercanti avrebbero in-

contrato il capitano dell'*Occhio del Mare* la sera dopo, per cui non c'era fretta. La nave sarebbe ripartita con la prossima marea, fra cinque giorni. Il viaggio lo aveva stancato molto e desiderava solo farsi un bel bagno caldo e gustarsi un pasto abbondante e, a quanto gli avevan detto, La Tana del Cinghiale Bianco faceva il miglior arrosto di cinghiale della città.

Morgane era divisa in due parti. La città vera e propria era posta in cima a una rupe di solida roccia che cadeva a picco sul mare. Difesa su due lati dal dirupo, il terzo e il quarto erano protetti da una serie di cinte murarie che costringevano la strada a formare una specie di serpentina prima di arrivare alle porte più interne della città. Più in basso, in una rientranza della costa che formava una vasta spiaggia, c'era il porto commerciale, uno dei più grandi dei Quattro Regni. La caratteristica principale di questo porto era una darsena ricavata all'interno di una vasta caverna che poteva contenere oltre venti imbarcazioni contemporaneamente. I moli invece si allungavano nella baia là dove la rena lasciava il posto alle rocce sottostanti che dall'altra parte della baia formavano un alto sperone di roccia. Le due città avevano praticamente una sorta di vita separata, dato che non esisteva nessun accesso diretto dal porto alla roccaforte, se non appunto la strada principale. Questo aveva l'indubbio vantaggio di confinare la maggior parte dei marinai nelle bettole e nei bordelli del quartiere portuale. Nella Città Alta, infatti, alloggiavano solamente i comandanti e i ricchi mercanti. Lì i marinai si recavano solo per fare acquisti e, a meno di non avere una stanza presso una delle quattro locande della roccaforte, in genere piuttosto costose, dovevano lasciare le mura al massimo un'ora dopo il tocco.

La mattina dopo Aggart si recò al porto. La prima cosa che fece fu cercare l'attracco dell'*Occhio del Mare.* Non ci volle molto a individuare l'imbarcazione dei Vàkkar, con la caratteristica polena a testa di drago e i grandi occhi disegnati sulla prua. Il *draken*, come veniva chiamato quel genere di imbarcazioni, aveva un'ampia vela quadra e lunghi remi, dato che spesso nei freddi mari del nord si potevano avere lunghi periodi di bonaccia. Inoltre aveva la prua rinforzata con uno sperone di metallo a sezione triangolare piuttosto lungo, che serviva per affondare le navi avversarie. Le murate erano basse, la chiglia larga e piatta, adatta anche a solcare gli estuari dei fiumi. Il timone era formato da due lunghi remi che sporgevano a poppa, non era cioè a ruota come quello delle navi di classe Imperiale. Era tuttavia molto più manovrabile di quest'ultime anche se non tanto quanto le nuove imbarcazioni del Regno Orientale. Sottili, con due alberi e le vele triangolari, disegnate per navigare nei ventosi mari racchiusi fra il

continente e l'Isola di Spera, queste veloci imbarcazioni avrebbero, negli anni a venire, rivoluzionato il modo di navigare su Kios, almeno così la pensava Rupert che vi si era imbarcato diverse volte.

Aggart si avvicinò al molo dove aveva attraccato la nave dei Vàkkar. Sulla tolda c'erano un paio di marinai che stavano effettuando dei lavori nei pressi dell'albero. Altri due marinai, sul molo, stavano invece sistemando delle grosse casse. Più in là, che discuteva con alcuni uomini vestiti con i costumi locali, c'era il grosso Vàkkar che aveva violentato Isella. Aggart si sentì prendere da una fredda rabbia, strinse i pugni conficcandosi le unghie nel palmo delle mani, ma rimase dov'era. Non era ancora arrivato il momento. Dopo una buona mezz'ora arrivò un altro Vàkkar. Il ragazzo riconobbe il guerriero che lo aveva colpito allo stomaco, quello con la cicatrice sull'occhio. Il guercio disse qualcosa al colosso che congedò gli altri uomini e si diresse a grandi passi verso la strada che portava alla rupe, su alla roccaforte. Aggart li seguì, cercando di non farsi notare.

I due passarono la porta della Città Alta e si diressero verso una casa a due piani, rossa con il tetto in ardesia. Aggart non fece fatica a riconoscere nella casa l'abitazione che gli aveva descritto Mastro Bartolo prima di morire. Quella era la casa di Piater Fan ter Skee, il socio dell'orafo. I due Vàkkar bussarono al portone con il pesante battente a forma di serpenti annodati ed entrarono. Aggart si avvicinò. Non c'era modo di introdursi nella casa: non c'era alcun recinto o ingresso laterale, né un balcone, almeno sul lato esterno. Non poteva far altro che aspettare. Dopo un paio d'ore i due uscirono in compagnia di uno dei due mercanti che erano arrivati con la carovana di Skota Makkari, quello giovane e alto che sembrava un corvo. I tre si diressero di nuovo verso la porta. Aggart li seguì fino alla piana dove era accampata la carovana, approfittando di un gruppo di contadini che uscivano dalla città dove evidentemente avevano portato le loro merci. Rimanendo a distanza vide scaricare alcune casse dai carri dei due mercanti. I Vàkkar le aprirono, fecero un rapido controllo e poi strinsero il braccio al mercante. L'affare doveva essere andato in porto. A questo punto il Vàkkar più grosso si voltò e si diresse verso la Città Bassa mentre gli altri due iniziarono a organizzare i carri per portarli evidentemente al molo dove li attendeva il *draken* con il suo carico di pelli di foca.

Quello era il momento giusto. Il Vàkkar rimasto era montato a cassetta dell'ultimo carro. Aggart si spostò rapidamente e, cercando di fare meno rumore possibile, salì sul carro da dietro. Per fortuna le ruote del carro facevano un rumore infernale sull'acciottolato della strada che scendeva al

porto. Il ragazzo tirò fuori la sua catenella, quella con la biglia da un lato e le lame affilate come rasoi, aspettò che il carro voltasse in una stradina deserta e che fosse nascosto alla vista degli altri carri, quindi passò rapidamente la catena intorno al collo del Vàkkar e con un doppio movimento alternato gli recise entrambe le giugulari, stringendo per evitare che l'uomo gridasse. Il sangue schizzò in tutte le direzioni. Aggart si buttò all'indietro trascinando con sé l'uomo. Il colpo fu così improvviso che il guerriero non ebbe neanche il tempo di gridare. Pochi secondi dopo giaceva riverso sul fondo del carro. Aggart, senza curarsi troppo del sangue che gli imbrattava i vestiti, fissò le briglie a cassetta, scese rapidamente e lasciò che gli animali, docilmente, seguissero il carro che li precedeva. Se tutto fosse andato come previsto non si sarebbero accorti di nulla fino all'arrivo sul molo. Aveva cinque, sei minuti al massimo per tornare alla roccaforte. A quell'ora le guardie non facevano molto caso a chi entrava. Era la mezza e a quell'ora c'era una sola guardia. Le altre erano dentro la torre a mangiare.

Si tolse rapidamente la camicia e la gettò in un vicolo. Sotto ne aveva un'altra che tirò fuori dai pantaloni e lasciò pendere a guisa di tunica, in modo da coprire in parte anche le macchie sulla parte alta dei calzoni. D'altra parte non era poi così inconsueto che un villico avesse i pantaloni macchiati di sangue, magari di qualche animale macellato. Ad ogni modo riuscì in qualche modo a passare senza farsi notare, approfittando di un momento in cui la guardia era distratta da una bella figliola che lavorava proprio presso la locanda dove alloggiava.

E tre. Finora se l'era cavata senza troppi problemi, ma aveva la sensazione che la sua fortuna stesse per finire. Il quarto Vàkkar era uno di quelli che facevano paura anche a un guerriero esperto. Inoltre adesso sarebbe stato in guardia. Che due dei suoi si fossero fatti ammazzare a Festine era possibile, ma con la morte del terzo guerriero non ci avrebbe messo molto a mangiare la foglia. L'unico vantaggio che ancora aveva, era che quel bastardo non poteva sapere esattamente chi gli dava la caccia, sebbene avrebbe comunque potuto scoprirlo abbastanza facilmente, specialmente se avesse fatto quattro chiacchiere con i due mercanti venuti da Og. Questo voleva dire che nel migliore dei casi gli restavano pochi giorni per ideare un piano sicuro.

Il secondo giorno a Morgane Aggart lo passò sempre chiuso nella sua stanza. Si fece anche portare il pranzo in camera. Aveva la testa vuota, non riusciva a pensare. Più si sforzava e meno gli venivano le idee. Aveva già scartato tutte quelle più ovvie. Aveva anche pensato di pagare una prostitu-

ta perché adescasse il guerriero in modo che lui potesse ucciderlo mentre era nudo e indifeso a letto, magari ubriaco, ma un Vàkkar non era mai indifeso, neanche quando era nudo. Quella gente era in grado di bere una botte intera di birra senza ubriacarsi. Inoltre, dopo l'esperienza con il ragazzino di Festine, Aggart aveva deciso che meno persone avesse coinvolto nei suoi piani, meno tracce avrebbe lasciato.

E poi tra tre giorni al massimo il *draken* sarebbe salpato: era improbabile che il comandante lasciasse nave e carico per andare a divertirsi in una locanda. Il Vàkkar dormiva a bordo, almeno così aveva sentito dire da un paio di vecchi pescatori che rammendavano le reti poco lontano dal molo dov'era ancorata la nave. Sul *draken* non c'erano cabine. I Vàkkar dormivano sulla tolda, tutti, comandante incluso. Era gente rude, abituata al freddo e alle avversità. Qualcuno diceva che erano stati creati da Oki direttamente dal ghiaccio. Si narrava infatti che il Dio avesse scolpito sette guerrieri al cui interno aveva poi inserito un cuore di lava fusa che aveva dato loro la vita. Era emblematico il fatto che Oki non avesse creato anche le donne: i Vàkkar, infatti, prendevano le loro donne agli altri popoli. Era un popolo di soli maschi, e le femmine che nascevano venivano comunque considerate Útlendisblód, che nella loro lingua significa *Sangue Straniero.*

Aggart aveva anche pensato di dar fuoco alla nave, ma era troppo pericoloso, e poi non era detto che il colosso non si sarebbe salvato. Passò un'altra notte, ma alla mattina del terzo giorno il ragazzo era di nuovo al punto di partenza. Adesso che c'era così vicino! Era nervoso, arrabbiato con sé stesso e con il mondo. Scacciò irritato la cameriera che era entrata per pulire la stanza. Fino a quel momento tutto era sembrato così semplice che non riusciva ad accettare il fatto di essersi impantanato proprio ora. In effetti Aggart non si era reso assolutamente conto della fortuna che aveva avuto fino a quel momento e di come sarebbe bastato un minimo imprevisto per mandare a rotoli i suoi piani di vendetta ben prima di arrivare a Morgane.

Alla fine decise di tentare un approccio più diretto. Avrebbe teso all'uomo un'imboscata in un posto dove non se la sarebbe mai aspettata: l'edificio rosso nella roccaforte, la casa del socio di Mastro Bartolo, Piater Fan ter Skee. Uscì dalla locanda e si diresse dov'era la carovana. I carri erano di nuovo allineati. Si informò, cercando di non farsi notare da Skota. La carovana sarebbe partita la mattina dopo, all'alba, e i mercanti sarebbero partiti con lei, con il loro prezioso carico di pelli di. foca. Perfetto. Era quello che sperava. Non sarebbe stato opportuno farsi trovare a colloquio

con Fan ter Skee da uno dei due mercanti. Con la partenza della carovana non sarebbe rimasto nessuno a Morgane che lo conoscesse, a parte Mastro Marchio e famiglia, e quelli non rappresentavano certo un pericolo per lui. Tornò rapidamente alla roccaforte. Ora doveva trovare Lübeck, il banchiere di Morgane che gli aveva indicato zio Rubeus. C'era qualcosa che doveva verificare...

La casa del banchiere era situata in uno dei quartieri più belli della città, ovvero quello che dava sul dirupo occidentale. Lo studio di Lübeck si trovava al secondo piano, era molto spazioso e luminoso e la parete opposta alla porta di ingresso dava direttamente su un balcone a picco sul mare. La vista era spettacolare. La stanza era arredata sontuosamente, con morbidi tappeti e stupendi arazzi alle pareti. I mobili erano di pregiata fattura e sugli scaffali si vedevano parecchi libri rilegati, rotoli e oggetti di fattura esotica. Il tutto dava un'impressione di lusso e nello stesso tempo di amore per l'arte, per il bello. Tutti i pezzi presenti nella stanza, vasi, statuine in legno e in metallo, piatti di ceramica o d'ottone, erano infatti dei veri e propri capolavori, raccolti non solo per il loro indubbio valore, ma per la loro bellezza.

Lübeck stesso sembrava quasi una delle sue opere d'arte. Sebbene di avanzata età, era ancora un bell'uomo, di quelli che fanno girare la testa a più di una signora. Alto, con una corta barba bianca, molto ben curata, i capelli, corti, anch'essi candidi, il volto abbronzato e dei profondi occhi neri, non aveva il classico aspetto del ricco banchiere ma piuttosto dell'avventuriero, dell'uomo senza patria né padroni, abituato a viaggiare in ogni terra e a cavarsela in ogni situazione. La presa dell'uomo, quando strinse la mano ad Aggart, era forte e salda. Lübeck non sembrava stupito dalla visita del ragazzo né mostrava alcun atteggiamento di superiorità a causa della differenza di età. Il suo sguardo era aperto e sereno. Fece accomodare Aggart su una bella sedia in legno con un alto schienale lavorato, poi si sedette a sua volta in una grande poltrona di pelle imbottita, così bella che sembrava quasi un crimine usarla.

«Allora, ragazzo, cosa posso fare per te?» La voce dell'uomo era bassa, il tono rassicurante, tipico di chi è abituato a valutare con attenzione le cose, a non lasciarsi fuorviare dalla prima impressione. Quello era un uomo che non sembrava avere mai fretta.

«Ecco signore» disse Aggart porgendogli la lettera di credito che gli aveva dato zio Rubeus.

L'uomo srotolò la lettera, le diede una breve scorsa e quindi disse: «Immagino tu abbia anche il sigillo».

«Sì, signore, eccolo» disse Aggart tirando fuori dalla borsa l'anello con il sigillo datogli sempre dallo zio.

«Ben, direi che è tutto a posto» fece l'uomo dando un'occhiata al sigillo per poi restituirlo ad Aggart. «Cos'è che vuoi fare? Prelevare o versare?»

«Beh, ecco... per il momento né l'uno né l'altro.»

Anche questa volta il banchiere non mostrò alcuna sorpresa né fece fretta al ragazzo. Si limitò a inclinare leggermente la testa di lato in modo interrogativo e ad attendere che il ragazzo continuasse.

«Vorrei che desse un'occhiata a questi» disse Aggart mettendo sul tavolo tre dei sassolini che aveva trovato cuciti negli abiti dei due Vàkkar che aveva ucciso.

«Uhm... Immagino non mi vorrai dire dove l'hai trovati...»

Aggart non rispose.

«Beh, ragazzo... Aggart, giusto?»

Aggart fece un breve cenno affermativo col capo.

«Allora Aggart, questi sono diamanti grezzi. Difficile dire così su due piedi quanto possano valere. Bisogna analizzarne la purezza, pesarli, studiarne la forma per vedere se e come possono essere tagliati. Io non sono un esperto ma qui a Morgane c'è qualcuno che potrebbe aiutarti. Se vuoi posso contattarlo e fargli vedere le pietre per una valutazione.» Poi, vedendo lo sguardo allarmato del ragazzo: «Oh, non ti preoccupare. Non succederà nulla alle tue pietruzze. Gestisco già una bella quantità di soldi per conto di tuo zio, per cui puoi stare tranquillo e fidarti di me. Se così non fosse Rubeus non ti avrebbe mandato da me, ti pare?»

Il ragazzo assentì di nuovo col capo.

«Torna a metà giornata, un paio d'ore prima della barra, e ti saprò dire qualcosa di più preciso» terminò l'uomo restituendo ad Aggart la lettera di credito.

Il ragazzo uscì e si recò al mercato a cercare degli abiti di buona fattura. Fu fortunato. Il figlio di un mercante locale si era fatto fare un completo in velluto blu, molto bello, ma poi, durante una passeggiata sulla scogliera, era scivolato ed era caduto di sotto. Il ragazzo era morto e il vestito era rimasto lì, invenduto. Per il suo piano presentarsi abbigliato in modo sontuoso era molto importante, ma non c'era tempo per farsi fare un abito su misura e a parte qualche camicia e dei corpetti, era piuttosto difficile trovare abiti già fatti della sua misura presso qualche sarto locale. L'abito di vellu-

to blu era quasi perfetto. Era necessario solo aggiustare leggermente i pantaloni e allargare un po' le spalle. Sarebbe stato pronto per il mattino dopo, disse il sarto. Poi, alla vista del tallero d'argento che Aggart fece scivolare verso di lui gli assicurò che lo avrebbe avuto quella sera stessa. Glielo avrebbe portato direttamente lui alla locanda.

Aggart tornò alla locanda a mangiare, si riposò un po' nella sua stanza e quindi ritornò dal banchiere. L'uomo lo accolse di nuovo nell'ampio studio, i modi sempre affabili e cortesi, ma questa volta in lui c'era qualcosa di diverso, un misto di curiosità e rispetto che la prima volta Aggart non aveva notato.

«Bene ragazzo, ho delle ottime notizie per te. I diamanti che mi hai portato sembrano essere veramente eccellenti. Il mio amico ha detto che non ne ha mai visto di così belli. Mi ha anche chiesto se sei interessato a venderli.»

«Quanto potranno valere, grossomodo?»

«Beh, il valore di un diamante dipende da molti fattori. I diamanti si misurano in carati. Un carato è poco più di un sesamo, più esattamente un decimo di grano. Tuttavia un diamante che dovesse pesare il doppio di un altro vale ben più del doppio. Più il diamante è grande, più vale. I tuoi sono diamanti grezzi, non è tanto il taglio ad incidere sul prezzo quanto la forma, che pone dei limiti al taglio che si potrà fare.»

«Va bene, va bene, ma quanto valgono?»

«Stai calmo ragazzo, sto cercando di spiegarti. Un diamante è come una spada. Puoi dire quanto è leggera, flessibile, bilanciata, ma finché non la prendi in mano e la provi non potrai darle veramente un valore. I tuoi diamanti sono purissimi, la forma è molto regolare, per cui con il taglio si dovrebbe perderne meno di due terzi.»

«Che cosa? Due terzi?»

«Certo ragazzo, un diamante va tagliato in modo da riflettere quanta più luce possibile e questo fa sì che buona parte della pietra venga rimossa. Ognuna delle tue pietre pesa tra i due e tre carati, per cui se ne dovrebbero ricavare dei brillanti da circa un carato l'uno. Sono dimensioni di tutto rispetto. Il mio amico ha detto che uno solo dei tuoi diamanti, una volta tagliato, potrebbe valere almeno sei spighe, anche più, e se vuoi il mio parere, se ha detto così, ne vale almeno dieci.»

«Dieci spighe per ogni pietra?» Aggart era rimasto a bocca aperta... Dieci spighe... Dieci spighe per ogni pietra, e lui ne aveva venti! Duecento spighe! Avrebbe potuto comprare una nave con tutto l'equipaggio con due-

cento spighe!

«Aspetta un momento, ragazzo...» disse l'uomo guardando lo sguardo stupefatto di Aggart. «Ma tu quante...? No, aspetta, non dirmi niente. Senti, ti do un consiglio. Dovessi averne altre di quelle pietre, ti consiglio di non farle vedere in giro, e se dovessi venderne una per procurarti dei soldi, assicurati di poterti fidare di quello a cui la venderai e, comunque, non far capire di averne altre, altrimenti ti ritroverai una seconda bocca sotto il mento.»

«Grazie...» rispose Aggart alzandosi e riprendendo le tre pietre che il banchiere gli stava porgendo «Grazie, ora devo scappare...»

«Vai ragazzo, e ricordati quello che ti ho detto. Per il tuo bene!»

Aggart uscì quasi di corsa dalla casa. Ora aveva quello che gli serviva... pure troppo, forse. Doveva fare attenzione o veramente si sarebbe ritrovato con la gola tagliata. Andò al mercato, presso un mercante di profumi e oli per procurarsi della tintura per capelli e altre cose delle quali aveva bisogno. Quindi tornò alla locanda, rimise tutte le pietre a posto tranne una e infine scese dabbasso. Attaccando bottone con l'oste venne a sapere che era appena arrivato un ricco vascello da Esh: il *Nibbio.* Uno degli ufficiali della nave era alloggiato lì, anzi, in quel momento era seduto proprio a uno dei tavoli della locanda. Aggart ordinò due birre, quindi si recò al tavolo dove stava l'ufficiale del Nibbio e si sedette.

«Queste per un connazionale assetato.»

L'uomo, piuttosto giovane, guardò prima lui, poi la birra, quindi fece un sorriso e rispose: «Capitate a proposito. Stavo giusto per ordinarne un'altra. Di dove siete, signore?».

I due chiacchierarono del più e del meno per un po', poi Aggart si fece raccontare qualcosa del viaggio e del vascello. Un'ora e cinque boccali dopo, Aggart salutò l'ufficiale. Adesso aveva abbastanza informazioni per il suo piano.

Nel frattempo era giunto il sarto con l'abito che aveva ordinato. Prese il vestito di velluto e risalì in camera. Quindi si tinse i capelli, si massaggiò viso e mani con una crema scurente e si fece alcuni disegni sulle guance e sulla fronte con dell'henné, come si usava nelle tribù nomadi del Davenhert. Poi indossò il vestito, si fasciò la testa con un turbante e si coprì con il mantello e il cappuccio, in modo che non si notasse l'abbigliamento elegante, e uscì. Sebbene fossero nella roccaforte, era meglio non attirare troppo l'attenzione.

Dopo pochi minuti era davanti alla casa rossa. Bussò al portone.

«Chi è a quest'ora? È chiuso. Tornate domani.»

«Devo vedere immediatamente Fan ter Skee. È cosa importante.»

«Adesso sta cenando. Tornate domani» disse la persona che aveva risposto, e chiuse le imposte.

Aggart tornò a bussare. Alla fine la porta si aprì e comparve un vecchio servitore con l'aria decisamente irritata e un robusto bastone in mano.

«Cos'è, non hai capito quello che ho detto figliolo? Mastro Piater sta...»

«Aggart aprì leggermente il mantello per prendere dalla borsa un talento e mostrare, così, quasi per caso, il ricco abito. Porse la moneta al vecchio, con fare noncurante, e disse: «Sono sicuro che il tuo padrone sarà felice di invitarmi a cena. Abbiamo cose importanti da discutere».

«Beh, in effetti, non è che c'è un'ora precisa per discutere d'affari.» disse il vecchio artigliando la moneta. «Entri, la prego. Rimanga qui un momento, l'annuncerò immediatamente. Chi devo dire?»

«Beumart di Roccarasa, figlio di Al'jeth el Kaili e Irena di Roccarasa.»

Nel frattempo era sceso un ragazzo un po' più vecchio di Aggart - avrà avuto sedici anni - ma decisamente robusto e alto, che rimase in silenzio a guardarlo, con le braccia conserte finché il vecchio non fu di ritorno.

«Il mio padrone l'aspetta, Ser Beumart, e le chiede se vuole essere suo ospite a cena.»

«Dica al suo padrone che accetto volentieri.»

«Mi segua, prego.»

Aggart seguì il servitore su per le scale. I due attraversarono un corridoio riccamente arredato ed entrarono in una vasta sala rettangolare che prendeva praticamente tutto il piano superiore della casa la quale, evidentemente, doveva essere più grande di quanto apparisse dall'esterno. La sala aveva un soffitto in legno a cassettoni, molto bello, ed era quasi completamente tappezzata da arazzi di ogni tipo. Anche il pavimento era coperto da vari tappeti, diversi nel disegno, nello stile e nella fattura. Ovunque c'erano tavolini e mobiletti, soprammobili e vasi. Il tutto in un apparente disordine estetico. Ad Aggart l'arredamento della sala ricordava un poco le storie che sua madre gli raccontava dei ricchi Satàn dei Cento Reami che amavano circondarsi in modo quasi maniacale di oggetti belli e di valore, oltre che di splendidi schiavi e stupende fanciulle.

Sulla sinistra c'era un grande camino in pietra, il cui fuoco si rifletteva sui grandi piatti in ottone lavorato e sui vasi d'alabastro. Sulla destra un'ampia finestra dava su un giardino interno del quale si vedevano solo le cime di alcuni aranci e di una palma da datteri. Al centro della stanza c'era

un ampio tavolo rettangolare, posto per lungo rispetto alla sala, capace di ospitare almeno una ventina di persone. In fondo, intento a spiluccare dell'uva, c'era il padrone di casa. Di fronte a lui vari piatti di carne e verdure, una torta guarnita di frutta secca, e un *decanter* in vetro contenente del vino rosso.

«Prego, prego, si accomodi qui, accanto a me» disse l'uomo facendo ampi gesti con le braccia.

Aggart si avvicinò. Piater Fan ter Skee era un uomo piuttosto basso, abbastanza in carne ma non proprio grasso; aveva due baffetti e una corta barbetta nera ben curata che incorniciavano la bocca sottile. Gli occhi erano piccoli, i capelli neri, corti, la fronte alta, il naso dritto. La pelle era rosea, quasi bianca e alle mani aveva diversi anelli preziosi, alcuni con pietre di vari colori. Vestiva con un'ampia tunica di velluto, stretta in vita da una cintura di pelle. Il corpo e i movimenti erano quelli di un ricco ozioso, ma Aggart non si lasciò trarre in inganno. A differenza dell'ex-socio di Dorph, Mastro Bartolo, Piater era molto di più di un grasso commerciante molle e vizioso. Da giovane doveva essere stato un avventuriero, perché braccia e mani erano ancora muscolose e i movimenti languidi e gli occhi porcini rivelavano, a chi sapeva leggerli, l'abitudine a sapersi difendere e un'indubbia capacità d'osservazione. Aggart avrebbe dovuto fare attenzione. L'uomo davanti a lui era pericoloso e inoltre non sapeva quanti servitori e guardie del corpo ci fossero nella casa.

Il ragazzo si accomodò dove il mercante gli aveva fatto cenno, ovvero alla sua destra.

«Vuole favorire? Anatra arrosto, coniglio in casseruola, pollo alla creta. Quello che vuole. Questo vino proviene direttamente dalla lontana Murras, ma se preferisce posso farle portare della birra. Ne ho di ottima.»

«La ringrazio molto, credo che prenderò dell'anatra con qualche carota e della verza.»

«Ottimo, ottimo» disse l'uomo sorridendo e facendo un cenno a un servitore comparso nel frattempo da dietro una tenda in fondo alla stanza.

Mentre Aggart veniva servito, Piater iniziò a parlare del più e del meno con l'ospite, come si conveniva fra gentiluomini prima di discutere d'affari. Sarebbe stato un segno di scarso rispetto, infatti, parlare immediatamente del motivo per il quale Aggart era venuto fin lì. Il ragazzo stette al gioco. Non intendeva inimicarsi il mercante, soprattutto se voleva che il suo piano andasse a buon fine. Dopo un'oretta circa, Piater fece sparecchiare la tavola e i due si accomodarono su due poltrone che due servitori avevano

posto di fronte al fuoco. Tra le poltrone era stata posata una bottiglietta di vetro blu scuro e due coppette di ceramica. Piater fece cenno ad Aggart di accomodarsi davanti al camino, quindi prese la bottiglietta e versò un dito di un liquido scuro e denso nelle due coppette.

«Sangue di vergine, lo chiamano. È piuttosto forte, ma dopo mangiato ti fa digerire anche un bue con tanto di corna e zoccoli.»

Il ragazzo assaggiò il liquore. All'inizio non sentì niente, salvo un aroma leggermente speziato, poi sentì come se qualcuno avesse trasferito nel suo stomaco il fuoco del caminetto.

«Uuufh» fece, poggiando di scatto la coppetta.

«Forte, eh? Ma poi ci si abitua. Se avesse mangiato un po' di più le avrebbe fatto meno effetto.»

«Notevole» fece Aggart, che per quanto giovane non era certo la prima volta che assaggiava un liquore.

«Bene, e adesso parliamo d'affari. Cosa posso fare per lei?»

«Sto cercando qualcosa, e naturalmente sono disposto a pagarla bene» disse Aggart tirando fuori uno dei diamanti grezzi che si era portato dietro.

L'uomo prese la pietra, quindi fece un cenno a un servitore e gli sussurrò qualcosa all'orecchio, dopodiché iniziò a maneggiare la pietruzza senza neanche degnarla di uno sguardo, fissando il ragazzo ma senza dire niente. Aggart si limitò ad aspettare. Dopo un po' entrò un vecchio che si avvicinò al mercante, il quale gli diede il diamante senza proferire parola. Il vecchio prese la pietra, la osservò con attenzione usando uno strano oggetto che sembrava un grosso ditale, quindi fece un segno con la pietra su un pezzetto di vetro grezzo e la restituì al mercante.

«Prima scelta» fece con voce chioccia. «Senza impurità, compatta.»

Piater fece un cenno col capo e quello se ne andò.

«Bella pietra. Ne ha altre come questa?»

«Quelle che servono» rispose asciutto il ragazzo.

«E cosa vuole in cambio?»

«Una pietra per una pietra» rispose Aggart.

«Una pietra per una pietra? Immagino saprà che non esiste alcuna pietra che valga quanto un diamante purissimo.»

«Una c'è.»

«Ah... Capisco... La luce per l'oscurità, dunque?»

«Esattamente.»

«E cosa le fa pensare che io abbia quello che lei cerca?»

«Niente. Ma mi è stato detto che ha qualsiasi cosa uno desideri, e se non

ce l'ha è in grado di procurarla.»

«Uhm... Può essere... D'accordo. Torni qui domani. Le farò incontrare una persona che può procurarle quello che cerca, ma non è detto che ne abbia ancora. Forse dovrà attendere. Qualche mese, forse.»

«Questo non è un problema. So aspettare, e così il mio padrone.»

«Ah...» fece l'uomo alzando lo sguardo, che si era temporaneamente perso nel fuoco, sul ragazzo seduto accanto a lui. Un sorriso comparve sulle sue labbra, come per un qualche divertimento a lui solo noto. Evidentemente le ultime parole gli avevano confermato un sospetto che aveva avuto. D'altra parte Aggart sapeva benissimo che non avrebbe mai convinto il mercante di essere interessato lui stesso all'ambra nera. Non c'era alcuna possibilità che potesse farsi passare per un mago, e comunque sarebbe stato un gioco rischioso se il mercante avesse voluto scoprire le carte. Viceversa non era infrequente che un potente mago usasse giovani scaltri e temerari per trovare quello di cui aveva bisogno. Inoltre così riduceva al minimo il rischio che il mercante cercasse di fare il doppio gioco: una cosa era sbarazzarsi di un ragazzino imberbe e con troppi valori addosso, tutt'altra eliminare il servitore di un mago potente e sconosciuto. La sua storia era anche la sua assicurazione sulla vita.

«Allora a domani» disse Aggart alzandosi.

«A domani. Alla mezza» rispose Piater senza far alcun cenno di alzarsi, ma restituendogli la pietra.

Le porte della stanza si aprirono ed entrò il vecchio servitore che si avvicinò ad Aggart. Come avesse fatto a sapere di dover rientrare proprio in quel momento era un mistero, fatto sta che l'uomo si rivolse al ragazzo e disse: «Da questa parte, Ser Beumart. Prego».

Aggart seguì il vecchio giù per le scale ed uscì dalla casa. Il primo passo era stato fatto. Ora non poteva più tornare indietro. Si era esposto troppo. Si diresse verso la locanda facendo un lungo giro, per accertarsi di non essere seguito.

Mentre camminava, quasi inciampò su una vecchia che stava seduta per terra con la schiena appoggiata a un muro.

«La carità, bel giovanotto. Solo un tassello per una povera vecchia.»

Sulle prime Aggart fu tentato di passare oltre rapidamente: aveva ben altro da fare, lui. Poi ripensò a una cosa che gli aveva detto una volta il padre, e cioè che non si sa mai dove la vita ti potrà portare, se sul trono di un Re o ai bordi di una strada. Così tirò fuori una manciata di tasselli e li porse alla vecchia. Quando le due mani si toccarono, sentì la donna rabbrividi-

re.

«Cosa c'è, vecchia?»

«La morte... vedo la morte. Tutto intorno a te...»

«Non ho tempo da perdere con queste sciocchezze. E poi la morte è comune come la fame. Non ci vuole un'indovina per questo.»

La donna non rispose, ma si ritrasse contro il muro, impaurita. Aggart scrollò le spalle e se ne andò. Aveva già perso fin troppo tempo con quella vecchia.

Arrivato alla locanda si tolse il trucco e rimase tutto il pomeriggio a ripassare il piano, per esser sicuro di non aver dimenticato nulla. Quindi scese presto a mangiare, fece una cena leggera e andò a dormire. La mattina dopo si recò nella stalla e preparò i cavalli: avrebbe potuto dover fuggire rapidamente quel pomeriggio e forse avrebbe dovuto abbandonare una delle sue cavalcature. «Spero di no» pensò il ragazzo. Quando mancava poco più di mezz'ora alla mezza, uscì per recarsi di nuovo alla casa del mercante, sempre travestito da ricco figlio di un Sek nomade e della vedova di un signorotto della provincia di Sora. Sotto il vestito teneva un pugnale avvelenato, in un sacchetto una polvere secca e sottile che bruciava naso, gola e occhi se lanciata sul viso, nello stivale il solito coltello da lancio e al fianco lo stocco, quello di Beth, questa volta.

Il servitore che aprì la porta non era lo stesso della sera prima. Lo fece accomodare nell'ampia sala del secondo piano e gli chiese di attenderlo lì. Dopo un po' un'altra porta in fondo alla sala, alla destra del camino si aprì e ne uscì il mercante.

«Ser Beumart. Vedo che è puntale.»

«I miei ossequi.»

«Altrettanto, altrettanto. Purtroppo ho delle brutte notizie per lei. La persona che doveva incontrare non potrà venire. La sua nave sta per partire. Si è alzata la marea e non possono aspettare ancora. Tuttavia mi ha detto che fra sei mesi sarà di nuovo qui con un carico della merce alla quale è interessato e che sarà ben lieto di ricevere la sua offerta.»

Aggart rimase come pietrificato. Aveva pensato a tutto ma non a quello. Si girò di scatto e si diresse a passo veloce verso le scale.

«Ser Beumart... Ser Beumart... ma dove va? Le assicuro che non c'è alcun problema. Non avrebbe comunque potuto avere la merce prima di quella data... Ser Beumart...»

La voce scomparve in lontananza. Ora Aggart stava quasi correndo. Si diresse direttamente al porto passando per la ripida scalinata che dalla roc-

caforte scendeva direttamente ai moli, una strada stretta e sdrucciolevole, non adatta ai carri e a chi non fosse agile e anche un po' sconsiderato. Non c'era tempo da perdere. Doveva arrivare al molo prima che la nave partisse. Ora non era più tempo di piani e di trucchi. Avrebbe affrontato il gigante e gli avrebbe infilato il pugnale nello stomaco prima che lui si rendesse conto di quello che stava accadendo. Non pensò affatto che probabilmente non sarebbe neanche riuscito a metter piede sulla tolda e tanto meno ad avvicinarsi al gigante, tanto più che anche se ci fosse riuscito, questi lo avrebbe steso con un manrovescio prima ancora che lui avesse avuto il tempo di tirar fuori il pugnale. Un guerriero Vàkkar che si fa sorprendere è un guerriero morto, e dato che il grosso comandante dell'*Occhio del Mare* era tutt'altro che morto, evidentemente non doveva essere semplice sorprenderlo.

Aggart arrivò al molo che la nave stava staccando gli ormeggi, fece per correre verso l'imbarcazione quando si sentì afferrare alle spalle da qualcuno che gli bloccò la bocca e le braccia. Poi altre mani gli tolsero rapidamente tutte le armi che aveva mentre una voce soffocata gli sussurrò all'orecchio: «Stai fermo ragazzo, per il tuo bene. Non puoi più fare niente per il momento, quindi stai calmo e avrai la tua vendetta al momento giusto». Un attimo dopo sentì una pressione al collo e tutto si fece nero. L'ultima cosa che vide fu la testa del dragone sulla prua del *draken* che sembrava sorridergli con le zanne scoperte nella bocca dipinta di rosso.

Secondo Interludio

Mi svegliai in una stanza buia. La testa mi girava un po' e avevo un forte indolenzimento al collo. Ero seduto a terra, su un pavimento di pietra. Anche il muro contro il quale ero appoggiato era di pietra. In alto, di fronte a me, c'era una piccola finestrella verticale piuttosto sottile, larga non più di cinque unghie. Per quello che potevo capire era notte. Un sottile raggio di luce illuminava la stanza. Dovevamo essere vicini al giorno della notte luminosa, per cui Branno doveva essere piena. La stanza era spoglia. In un angolo c'era un pitale, accanto a me una coperta. Non sembrava una prigione, tuttavia, o quantomeno non era sporca come una prigione, anzi, il pavimento era decisamente pulito, come se fosse stato lavato da poco. L'aria era fresca e non si sentivano cattivi odori. Mi liberai la vescica e mi avvicinai alla porta che stava sulla parete alla mia sinistra. Era in legnoferro, con pesanti borchie di ferro. Non si vedeva alcuna serratura, segno che do-

veva esserci un paletto esterno o comunque un meccanismo simile apribile solo da fuori.

Mi rimisi a sedere cercando di fare mente locale. L'ultima cosa che ricordavo era il *draken* che si allontanava dal molo. Qualcuno mi aveva rapito, ma chi, e perché? Piegai la testa di lato un paio di volte per far scrocchiare il collo. Mi sentivo tutto indolenzito. Feci qualche esercizio per rimettermi in sesto, quindi piegai la coperta un paio di volte e mi ci sedetti sopra. Attesi fino all'alba, poi sentii un rumore di passi all'esterno. Mi alzai e mi misi in un angolo della stanza. Presi la coperta: in caso di emergenza avrebbe potuto essere usata come arma, anche se ci speravo poco. Chi mi aveva preso sapeva il fatto suo e tra l'altro non avevo la minima idea di dove mi trovassi. Per quel che ne sapevo avrei anche potuto essere in un castello a dodici leghe da Morgane. Quanto tempo ero rimasto incosciente? Oramai aveva poca importanza. Tra poco avrei saputo tutto, o almeno così speravo.

La porta si aprì e nella stanza entrarono due individui che si misero ai lati della porta. Non erano particolarmente grossi o robusti, ma si muovevano come gatti, in silenzio. Portavano stivali morbidi in pelle, braghe e camicia nere, un mantello con cappuccio, anch'esso nero, e una sciarpa nera intorno al collo. L'età era indefinibile: venticinque, forse trent'anni. Un terzo individuo entrò nella stanza, anch'esso vestito come gli altri. L'unica differenza era il colore della la sciarpa: rosso. L'uomo si tolse il cappuccio. Era più anziano degli altri - avrà avuto quarant'anni - ma dava anche lui una sensazione di forza e di eleganza. Tutti i suoi movimenti sembravano curati al massimo, controllati fino al più piccolo dettaglio.

«Aggart, figlio di Rupert e di Beth» non era una domanda, ma un'affermazione. Lo fissai negli occhi, senza rispondere. «Seguimi.»

Lo seguii in silenzio lungo una serie di stretti corridoi, fino a che non arrivammo ad una torre al cui interno si trovava una scala a chiocciola in pietra. Salimmo lentamente finché non giungemmo in una sala che si trovava in cima alla torre. Non sembrava tuttavia la torre di un castello. Non ero ancora sicuro in che razza di edificio ci trovassimo: alcune pareti erano in blocchi di pietra, altre erano scavate nella roccia nuda. Una cosa era sicura: era un posto decisamente strano.

Nella stanza c'erano sette scranni in legno, posti a semicerchio. Su ogni scranno c'era un uomo vestito come la mia guida, tranne che nell'ultimo a sinistra. Tutti avevano una sciarpa rossa tranne l'uomo al centro, che aveva la sciarpa di color bianco. L'uomo mi indicò il centro della stanza, quindi

si sedette sullo scranno rimasto vuoto.

«Aggart di Oressa, figlio di Rupert e di Beth, sei alla presenza della Mano della Loggia Occidentale.» disse con tono grave l'uomo che sedeva al centro e che sembrava il più anziano dei sette.

Rimasi in piedi, in silenzio. La Mano, la corporazione degli Assassini. Non avevo idea del perché fossi stato portato lì, ma non era certo per uccidermi. La Mano uccideva rapidamente, non perdeva tempo in giudizi o processi. O almeno così si diceva.

«Io sono il Primo fra i Sette di questa Loggia, Aggart di Oressa. Ti abbiamo convocato per giudicare la richiesta di ammissione alla Loggia avanzata dal Settimo fra i Sette.»

«Io non ho fatto alcuna richiesta di ammissione» rispose Aggart perplesso. Mi stavano dicendo che stavano valutando se potessi o meno entrare a far parte della Mano? Non aveva senso. Cosa c'entravo io con la Mano?

«Non è previsto che qualcuno possa chiedere di essere ammesso alla Loggia. Nella Loggia si entra solo su richiesta di qualcuno che faccia già parte della Loggia stessa. Inoltre nessuno può proporre una candidatura per una posizione maggiore di quella che ha al momento di effettuare la richiesta.»

«Non capisco. Candidatura? Posizione? Di che cosa state parlando.»

«Aggart» rispose lo stesso uomo che lo aveva accompagnato nella stanza. «Nei Quattro Regni non avviene omicidio che non sia stato effettuato da un Dito della Mano o della quale la Mano non sia al corrente. Tu hai ucciso tre persone, e nonostante la tua giovane età lo hai fatto con astuzia e intelligenza, preparandoti bene, correndo pochi rischi e soprattutto raggiungendo l'obiettivo che ti eri prefisso. Non che tu non abbia commesso degli errori, anzi, sei stato molto fortunato, ma anche la fortuna è una dote per un buon assassino. È da molto che ti teniamo d'occhio, fin dal massacro di Oressa. La Mano tiene d'occhio tutti i giovani che dimostrano capacità, intelligenza e predisposizione all'antica arte dell'assassinio, soprattutto se orfani. Quando hai lasciato Dorph ti abbiamo seguito e abbiamo valutato la possibilità che tu possa rappresentare un buon acquisto per questa Loggia. Ovviamente dovrai essere addestrato e dovrai superare delle prove. Inoltre, una volta entrato a far parte della nostra corporazione non potrai più lasciarla. Ma prima di tutto dobbiamo sapere una cosa: vuoi tu entrare a far parte della Mano?»

Ero sconcertato. Non avevo mai pensato di trovarmi in una simile situazione, non ero preparato. Rimasi in silenzio a pensare. Nessuno mi fece

fretta. Come appresi in seguito, una delle prime cose che si impara nella Mano è la pazienza. Una risposta affrettata raramente è una buona risposta. Alla fine chiesi: «Cosa sarà di me se rifiuto?».

«Sarai rilasciato, ma non dovrai parlare con nessuno di questo incontro, e questa volta per davvero, non come per la storia che hai raccontato a Skota Makkari.»

«Ma io vi ho visto, non avete paura che riveli chi siete?»

«Chi siamo non è un segreto, Aggart. La corporazione è riconosciuta da tutti e quattro i Regni e i suoi membri sono rispettati in tutta Kios. Io stesso vengo spesso ricevuto a corte. Noi svolgiamo un ruolo sociale, come apprenderai se ti unirai a noi. Tuttavia non è permesso a nessun candidato di parlare di quanto avviene in questa stanza.»

«Non capisco. Se non ci sono segreti...?»

«Aggart» intervenne il capo della Loggia. «La Loggia esiste perché nessuno ha il coraggio di opporlesi, e nessuno lo fa perché la punizione per qualsiasi atto contro la Loggia è la morte. Per questo motivo la Loggia stabilisce delle regole che vanno rispettate. Chi non le rispetta, muore. Che faccia parte o meno della Loggia. Chiedendoti di mantenere il silenzio noi ti imponiamo una regola. Se la violi la tua morte servirà da esempio. È molto semplice. Tuttavia solo chi fa parte della Mano è tenuto a rispettare tutte le regole della Loggia. A chi, come nel tuo caso, non fa parte della nostra corporazione, noi non imponiamo mai regole ingiuste, e per questo siamo rispettati. Esiste un delicato equilibrio nei Quattro Regni, e la Mano rappresenta l'ago della bilancia. La Mano può essere spietata, ma mai ingiusta.»

«Ma voi uccidete su commissione. Dov'è la Giustizia in tutto questo?»

«Se entrerai a far parte della Loggia, capirai. Tuttavia la Loggia non può permettere a qualcuno di operare al di fuori di essa. Noi ti abbiamo permesso di portare avanti la tua vendetta perché volevamo vedere come te la cavavi. Adesso, tuttavia, se intendi uccidere anche l'uomo che ha aggredito la tua ragazza dovrai entrare nella Loggia, o desistere dal tuo piano. Se rifiuterai e cercherai ancora di uccidere il Vàkkar in uno qualsiasi dei Quattro Regni, morirai prima di essere riuscito anche solo ad avvicinarti a lui.»

Aprii la bocca per protestare ma l'uomo alzò la mano destra per zittirmi e continuò: «Tuttavia, se lo ucciderai al di fuori dei Quattro Regni, allora la questione riguarderà solo te. Noi non interverremo».

«Inseguirlo fin nelle Terre Ghiacciate? Ammesso anche di trovare un passaggio fino ai Mari di Cristallo, ammesso anche di riuscire a trovare

l'*Occhio del Mare*, che speranze pensate che abbia di affrontare un Vàkkar nel suo ambiente naturale e sopravvivere allo scontro?»

«Poche, forse nessuna. Non più comunque di quante ne avevi quando ti sei gettato a testa bassa verso il *draken* che stava salpando. O te lo sei forse dimenticato? In fondo, ci devi la vita.»

«No. Non me lo sono dimenticato» abbassai la testa. Ero stato un idiota. Stavo per farmi ammazzare come uno stupido. Avevano ragione loro. Ma in fondo, perché no? Come assassino avrei avuto più possibilità di compiere la mia vendetta. Mi avrebbero addestrato, dato nuove armi, insegnato nuove tecniche. C'era solo una cosa che ancora mi tratteneva dall'accettare.

«Posso fare una domanda?»

«È un tuo diritto. Parla.»

«Se entro nella Mano sarò obbligato a uccidere chi dite voi? Non avrò scelta?»

«No. Non è così che funziona. Sarai tu a decidere se accettare un incarico o meno. Solo che, una volta che lo avrai accettato, non potrai tornare indietro sulla tua decisione. Ci sono Dita che sono pronte a uccidere chiunque, se ben pagate. Altre che uccidono solo se ritengono giusto farlo. Noi non interveniamo in questa decisione. Ci limitiamo a stabilire delle regole che tuttavia devono essere rispettate da tutti, qualunque siano i criteri adottati per accettare un incarico. Solo in due casi una Loggia può obbligare un suo membro a uccidere qualcuno. Il primo caso è quando la vittima fa parte anch'essa di una Loggia, e il secondo è quando la vittima è un Escluso.»

«Un Escluso?»

«Come ti ho già detto noi siamo apprezzati e rispettati in tutti i Quattro Regni. Tuttavia ciò non sarebbe possibile se la nostra corporazione potesse minare le basi del potere. Per questo motivo alcune persone non possono essere uccise se non su autorizzazione della Grande Loggia alla quale tutte le altre logge fanno riferimento. I quattro Re, le loro spose e i loro figli, ad esempio. I capi delle varie sette religiose, i capi delle corporazioni e delle gilde e tutta una serie di altri personaggi la cui morte potrebbe destabilizzare la nostra società. Non potrai mai accettare un incarico nei confronti di queste persone a meno che la Grande Loggia non ti autorizzi: queste persone sono chiamate «gli Esclusi». La sopravvivenza stessa della Mano dipende da questo.»

«Capisco. Se una persona qualunque potesse dare l'incarico a un assassino di uccidere un sovrano, tutto il nostro sistema crollerebbe.»

«Esattamente. Questo è uno dei motivi per cui la Mano ha un ruolo importante nei Quattro Regni. Noi regoliamo gli assassini, evitiamo il caos, garantiamo l'ordine. Senza di noi non ci sarebbero meno morti, anzi, probabilmente ce ne sarebbero di più, e sicuramente più atroci. Noi uccidiamo sempre rapidamente, senza provocare sofferenze inutili. Se deciderai di entrare nella Mano non potrai mai più uccidere come hai fatto a Festine. La morte dovrà essere rapida, non importa quanto malvagia sia stata la vittima. Noi non procuriamo sofferenza. Mai. Inoltre non preavvertiamo mai la vittima, perché anche quello genera sofferenza. Abbiamo le nostre regole e tu dovrai rispettarle. O morire.»

La Mano. Una delle più potenti corporazioni dei Quattro Regni, forse anche più potente di quella dei Maghi. Se fossi entrato nella Mano non solo avrei avuto più possibilità di portare a termine la mia vendetta, ma mi sarebbe stato più semplice trovare qualcuno che potesse aiutare Isella. La Mano aveva molti alleati e molti contatti in tutti i regni e anche oltre le Mura, nella parte meridionale del continente.

Così presi una decisione che avrebbe cambiato per sempre la mia vita e quella di molte altre persone, forse di tutta Kios, ma allora ancora non lo sapevo.

«Va bene, accetto» dissi, poi seguendo un'antica tradizione di tutte le gilde e corporazioni dei Quattro Regni, pronunciai la formula rituale di ingresso. «È mio desiderio, libero da pressioni e da impedimenti di qualsivoglia genere, entrare in questa corporazione e rispettarne precetti e regole.»

I Sette si alzarono, l'uomo al centro avanzò verso me e disse semplicemente «Così sia», quindi uno ad uno uscirono dalla stanza lasciandomi solo con l'ultimo uomo che da quel momento sarebbe stato il mio tutore e maestro.

Aggart era morto, anche se per il mondo esterno avrei continuato a portare quel nome ancora a lungo. Da quel momento in poi, tuttavia, all'interno della Mano, sarei stato conosciuto con il nome di Garreth, ovvero «*colui che è cauto, guardingo*».

Capitolo IX

La figura si muoveva silenziosa scivolando da un'ombra all'altra con rapidi spostamenti. Il corridoio sembrava deserto. In fondo al lungo passaggio c'era una pesante tenda di velluto nero, così come nere erano le tende

che oscuravano le finestre sulla parete destra. La figura si avvicinò alla tenda, rimase in ascolto per alcuni secondi, immobile, quindi scostò rapidamente il drappo e scivolò dall'altra parte. Si sentì un rumore sordo, appena percettibile, un sottile strusciare, come di un sacco trascinato su un pavimento di legno, poi più nulla. Era passato.

La stanza nella quale la figura era entrata era piuttosto grande. Al centro c'erano un tavolo e alcune sedie, ai lati vari armadi e bauli. Le pareti erano coperte da arazzi ed era proprio accanto a uno di questi arazzi che la figura si era fermata, appiattita contro il muro. Era alta ma robusta, completamente vestita di nero, da capo a piedi. Solo gli occhi erano scoperti. La figura si abbassò, poi scattò sulla destra, lanciò rapidamente due coltelli verso l'arazzo di sinistra e prima ancora che questi avessero toccato la stoffa si acquattò dietro un mobile vicino alla porta opposta a quella dalla quale era entrata. I due coltelli si piantarono con due colpi sordi in qualcosa che stava dietro l'arazzo e lì rimasero. A questo punto la figura si portò davanti alla porta, sempre rimanendo bassa, e provò a spingerla leggermente. Quando vide che era aperta, sempre rimanendo a terra, la agganciò con una specie di uncino e la spalancò di colpo senza tuttavia farla sbattere, fece una rapida capriola nella stanza e lanciò due stelle affilate, una verso la porta, l'altra verso l'angolo opposto della stanza, quindi rotolò di nuovo e si portò dietro una pesante scrivania dove era seduto un uomo. Prima che questi riuscisse ad alzarsi gli passò un sottilissimo laccio intorno al collo e strinse con un movimento secco.

A quel punto le pesanti tende nere alla finestra si aprirono illuminando la stanza e un uomo alto, vestito di nero, disse: «Ben fatto, un lavoro rapido e pulito». Fuori la giornata era nuvolosa, la luce plumbea, quasi irreale. Era inverno e il terreno era coperto di neve. In lontananza si vedeva un bosco. Un refolo di aria fredda entrò nella stanza.

«Grazie Maestro» rispose Garreth togliendosi la sciarpa nera dal viso. Nel locale, oltre a Garreth e al Maestro Otan, c'erano altre tre persone: la «vittima» e le sue guardie del corpo. Quest'ultime erano coperte da un'armatura di legno e cuoio che proteggeva la maggior parte del loro corpo e da una specie di cesta che riparava la testa e il viso. Proprio al centro delle due ceste erano piantate le stelle lanciate da Garreth, così come nel corpetto della guardia nella stanza precedente si erano piantati i due coltelli affilati. L'uomo alla scrivania era invece protetto solo da un corpetto di cuoio e un elmetto, anch'esso in cuoio.

Erano passati più di due anni ormai da quando Garreth era entrato nella

Gilda degli Assassini, due anni nei quali il ragazzo si era addestrato duramente in diverse discipline. Aveva imparato a combattere a mani nude e a trasformare anche gli oggetti più innocui in armi letali; aveva imparato a usare diversi tipi di armi, quasi tutte molto leggere e facili da nascondere addosso; aveva imparato a conoscere erbe e a preparare veleni e altre sostanze capaci di stordire o addormentare; infine aveva imparato a muoversi in modo silenzioso, a saltare agilmente e a correre con leggerezza anche sui terreni più impervi, a nuotare senza far rumore e ad arrampicarsi senza alcun ausilio su alberi, impervie pareti di roccia e alti muri di pietra.

L'addestramento aveva forgiato il suo corpo, le spalle si erano fatte più larghe, mentre collo, braccia e gambe erano diventati più robusti ma erano rimasti ben torniti, i muscoli lunghi, adatti a muoversi con scatti rapidi più che a sostenere grossi sforzi. Anche il viso era cambiato. Si era fatto più duro, angoloso, tagliente. I capelli erano tagliati molto corti, adesso, e il viso era completamente sbarbato. Questo rendeva più semplice camuffarsi, indossando false acconciature, baffi e barba, così come colorare la pelle del volto. Un buon assassino è come un arazzo vuoto, diceva Otan, sul quale puoi tessere la scena che ti serve quando ti serve e poi cancellarla senza lasciare traccia. «*Se vuoi essere chiunque*» diceva la Regola, ovvero l'insieme dei precetti della Mano «*devi essere nessuno*».

Le discipline fisiche non erano tuttavia le uniche richieste a un buon assassino. La disciplina della mente era considerata importante quanto se non di più di quelle del corpo. La prima dote di un assassino era la pazienza. Saper attendere, a volte per ore, senza muoversi, per poi scattare velocemente quando serviva, ad esempio, era una delle prime cose che si insegnavano nella Gilda. Le prime volte che Garreth ci aveva provato, al momento di scattare si era accorto che il corpo non rispondeva ai comandi: la lunga attesa gli aveva intorpidito i muscoli. Sembrava quasi impossibile che uno potesse muoversi di scatto dopo essere rimasto tanto a lungo immobile. Eppure aveva imparato anche quello, così come a sopportare il dolore, il freddo, il caldo, la fame e la sete. Sopra a ogni cosa, tuttavia, aveva imparato a non lasciarsi dominare dai sentimenti. Odio, amore, rabbia, passione, nulla doveva distoglierlo dal suo obiettivo: un buon assassino doveva solo colpire la vittima designata, rapidamente e mortalmente. Nient'altro. Sebbene non fosse esplicitamente proibito, si sconsigliava infatti di accettare un incarico nel quale l'assassino potesse essere coinvolto emotivamente o anche semplicemente conoscere personalmente la vittima. Nonostante questo più di una volta era successo in passato che un assassi-

no fallisse una presa perché si era creato un legame empatico fra assassino e vittima. Il problema era che un assassino doveva spesso conoscere bene la sua vittima per portare a termine il suo incarico, specialmente se era ben protetta. Impararne le abitudini, i gusti, a volte addirittura incontrarla o entrare nelle sue grazie. Tutto ciò poteva creare un forte legame che doveva essere spezzato per poter svolgere il compito affidato. Nella Gilda si insegnavano varie tecniche per riuscire ad evitare un coinvolgimento emotivo, specialmente nel caso la vittima fosse stata una brava persona, bella, affascinante, oppure semplicemente molto giovane.

Aggart, o meglio Garreth, come veniva chiamato nella Gilda, era diventato molto abile sia nelle discipline fisiche che in quelle mentali, così bravo da riuscire a nascondere persino ai suoi insegnanti il profondo odio che provava per il Vàkkar che aveva violentato Isella.

Isella. Ogni volta che pensava a lei sentiva come se una mano gli afferrasse lo stomaco e stringesse forte. In quei due anni Aggart si era tenuto in contatto con lo zio per sapere come stava la ragazza. Purtroppo le notizie non erano confortanti. Con il passare del tempo la fanciulla era deperita parecchio nonostante le cure. Il nonno aveva assoldato una governante che facesse fare alla nipote una passeggiata ogni mattina nel giardino di zio Rubeus, dove trascorreva spesso la giornata. D'altra parte il vecchio libraio doveva pensare alla bottega e la ragazza non poteva restare tutto il giorno nell'angusta stanzetta sopra il negozio. Inoltre il Guaritore era stato molto chiaro: se Isella non avesse fatto ogni tanto del moto, il corpo avrebbe finito per cedere, e i muscoli si sarebbero indeboliti troppo per sostenere il corpo, la ragazza avrebbe dovuto essere messa a letto e molto probabilmente i polmoni si sarebbero riempiti d'acqua e lei sarebbe morta di polmonite.

Aggart aveva anche speso parecchio tempo cercando una cura o qualcuno che la potesse curare, ma ogni volta si era ritrovato in un vicolo cieco. Sembrava più semplice evocare un demone dagli inferi che riportare in un corpo un'anima fuggita nel Limbo. Non era stato semplice per il ragazzo, dato che l'addestramento nella Gilda era molto duro e lasciava ben poco tempo al giovane per dedicarsi ad altro. Anche per recuperare il sacchetto con l'ambra nera lasciato a Festine aveva dovuto incaricare Skota Makkari, dato che non gli era possibile lasciare Morgane finché non avesse finito l'apprendistato.

«Seguimi» disse Otan passando davanti a Garreth. Il giovane si riscosse dai suoi pensieri. Mentre un gruppetto di attendenti entrava nella stanza ri-

sistemandola per l'esercitazione successiva, i due attraversarono i lunghi corridoi della Villa diretti verso il Cuore, la sede della Loggia.

Quando per la prima volta Aggart era stato portato nel Cuore, aveva pensato si trattasse di un castello, e in un certo senso era così. Solo in seguito aveva scoperto la vera natura e le vere dimensioni del posto dove aveva sede la Loggia di Morgane.

Poco fuori Morgane, a circa due leghe dalla città, sorgeva una roccia chiamata del Puma, perché se vista dal mare sembrava proprio la testa di un puma. In quel punto la costa si innalzava fino a formare un'ampia rupe che poi degradava verso l'interno in una serie di terrazze erbose. Proprio in cima alla rupe era stata eretta una torre dalla quale scendeva una stradina che portava a un villaggio. Da qui la strada piegava verso nord fino ad arrivare appunto alla Roccia del Puma. Alta poco più di una corda, la Roccia era crivellata di caverne naturali lavorate dal vento. Alla base della Roccia sorgeva una grande villa, con accluse stalle e una casupola per il custode. Lo stile era quello tipico delle ville dei ricchi mercanti del Regno dell'Est. Dalla villa si accedeva direttamente a un intricato labirinto di gallerie e caverne scavate all'interno della Roccia. Era questo il Cuore, la vera sede della Loggia. Sia la casa che la torre che lo stesso villaggio erano di proprietà della Gilda. Quest'ultimo era chiamato semplicemente il Villaggio e vi si trovavano le abitazioni del personale che si occupava dell'intera area. Queste, tuttavia, formavano solo poco più della metà delle case del piccolo centro. Il resto serviva per le esercitazioni, esattamente come la Villa e la Torre. In pratica l'intera zona era un centro di addestramento della Mano, inclusa la parte esterna della Roccia, il Campo a sud della stessa e la Rupe. Ogni zona aveva le sue caratteristiche e serviva per addestrare i nuovi membri a sapersela cavare in tutte le situazioni possibili, sia all'interno di centri abitati che all'esterno.

In questo momento, Garreth stava seguendo Otan attraverso uno stretto cunicolo che saliva verso il centro della Roccia. Da lì si arrivava a una scala a chiocciola, la stessa che Aggart aveva salito il primo giorno che era arrivato nel Cuore e che portava alla Sala del Consiglio. Erano due anni che Garreth non metteva piede in quella sala e il fatto che vi si stessero recando era tutt'altro che normale. L'addestramento dei nuovi assassini non aveva un termine ben definito. Poteva durare sei mesi, un anno, cinque anni. Ogni assassino era addestrato in modo differente in funzione delle sue capacità e delle necessità della Gilda. Nessuno sapeva se e quando avrebbe finito il corso. A volte qualcuno semplicemente spariva, forse perché man-

dato in missione, forse perché non all'altezza delle aspettative. Nessuno ne parlava e nessuno chiedeva.

I due salirono la scala ed entrarono nella stanza del Consiglio. Tutto sembrava essere rimasto immutato, come se gli ultimi due anni non fossero mai trascorsi, tutto tranne Garreth stesso. Non era più un ragazzino confuso e arrabbiato, ma un uomo, freddo e addestrato, al massimo della forma fisica e mentale.

«Garreth, sei stato convocato perché il tuo addestramento è finito.» Davanti al giovane sedevano ora tutti e sette i membri del Consiglio. A parlare era stato, come già in passato, il Primo fra i Sette. «In questi anni ti abbiamo osservato e ne siamo compiaciuti. Pertanto sarai ammesso alla prova finale: il Primo Sangue. Se la supererai riceverai la sciarpa nera e sarai un Dito a tutti gli effetti.» Non era necessario dire cosa sarebbe successo se avesse fallito.

Il giovane abbassò il capo, in segno di accettazione e rispetto, quindi, a un cenno del suo Maestro si girò e uscì dalla stanza. Nella Mano non c'era l'abitudine di tirare le cose per le lunge. Rituali complicati e frasi roboanti erano lasciati ai sacerdoti dei vari templi e alle corporazioni dei mestieri. Nella Gilda degli Assassini si parlava direttamente, senza girare intorno alla questione: il tempo era una risorsa preziosa. Garreth rimase fuori dalla porta in attesa del suo Maestro. Gli altri sarebbero usciti da un passaggio segreto, noto solo al Consiglio. Otan uscì qualche minuto dopo. Fece un altro cenno al giovane e si incamminarono verso il refettorio.

Nella Mano esistevano molti modi di comunicare, la maggior parte dei quali non usavano le parole. Oltre a un complesso linguaggio gestuale, esisteva tutta una serie di movimenti della testa e degli occhi che servivano ai membri della Gilda per comunicare anche in ambienti affollati e rumorosi senza che altri potessero capire cosa si stessero dicendo. A Garreth piaceva molto quel modo di comunicare: era pratico e molto efficace. Con pochi gesti si potevano dire cose che avrebbero richiesto un lungo discorso in molte lingue.

Quando arrivarono alla grande caverna che fungeva da refettorio, Otan e Garreth si sedettero a un tavolo vuoto - non c'era quasi nessuno a quell'ora - dove vennero serviti da un ragazzo con la pelle molto scura, forse un Numéno.

«Questa è per te» disse Otan tirando fuori da sotto il mantello un piccolo rotolo.

Garreth ruppe il sigillo - era di zio Rubeus - e srotolò il foglio. Era una

lettera, da Dorph. Garreth la lesse in silenzio.

«*Caro Aggart, sono passati diversi mesi da quando ci siamo sentiti l'ultima volta. Mi spiace, ma io non sono molto bravo a dire le cose. Ho passato la vita a navigare e la penna l'ho usata soprattutto per disegnare mappe, non per scrivere lettere. Non so come dirtelo, quindi sarò breve. Isella è morta. Erano già diverse settimane che non si riusciva più a farla camminare. Stava ore e ore seduta sulla panca che le avevo fatto mettere sotto il ficus, silenziosa, gli occhi spenti, come sempre. Questa mattina Elsa l'ha trovata con la testa reclinata, la schiena appoggiata al tronco della pianta. Non respirava più. Abbiamo chiamato il Guaritore, ma è stato inutile. Dovrei dire che se n'è andata, ma in fondo era già da molto tempo che non era più con noi, da quel triste giorno di due anni fa. Credo fosse inevitabile. Lo sapevamo che prima o poi sarebbe successo. So che questo serve a poco, che non fa stare meno male, ma così vanno le cose. Non credo serva aggiungere altro. Un abbraccio. Rubeus.*»

Garreth lesse la lettera due volte, poi lentamente la riarrotolò e la poggiò di lato. I due rimasero a lungo in silenzio, poi Otan si alzò e disse semplicemente:

«Domani all'alba, alla Torre» e se ne andò. Garreth rimase ancora qualche tempo seduto, poi si alzò e tornò nella sua stanza, prese la sua roba e iniziò a controllare tutto l'equipaggiamento, i vestiti, le armi, i veleni. Continuò così per un paio d'ore, senza pensare a nulla, concentrato solo sul suo lavoro. Poi si alzò e si diresse verso la Sala d'Arme per l'allenamento pomeridiano. Avrebbe dovuto sentirsi male, provare dolore, sentire qualcosa, qualunque cosa, e invece niente: non provava assolutamente nulla, né dolore né rabbia. Assolutamente nulla: era una casa disabitata, un'isola deserta, un vuoto all'intero di un altro vuoto. Nulla. Forse Rubeus aveva ragione. Aveva già pianto la morte d'Isella, quella sera di due anni prima, quando l'aveva salutata per l'ultima volta.

L'aria era fredda quella mattina alla Torre. Garreth salì la stradina che portava alla costruzione senza fretta. Gli piaceva molto quel posto. Da lì la vista poteva spaziare in lontananza, libera, come un uccello in volo. D'estate il verde dei prati e il blu del mare risplendevano sotto un cielo azzurro punteggiato da poche nuvole bianche. Garreth veniva spesso lì a meditare. Il brontolio delle onde che si frangevano sulle rocce sottostanti e lo strepitio dei gabbiani, in lontananza, lo rilassavano e lo facevano sentire tutt'uno con la natura, quasi fosse parte di qualcosa di immensamente più grande.

Anche d'inverno, tuttavia, quel posto aveva un suo fascino tutto particolare. A Garreth piaceva molto il mare anche quando era in tempesta e il cielo era grigio come la cenere del giorno dopo. Quella mattina il cielo era sereno. Le nuvole che si erano addensate il giorno prima erano scomparse come d'incanto. I prati erano coperti di neve, lasciando intravedere solo qualche roccia che spuntava grigia da sotto il manto nevoso. L'aria era limpida, si potevano vedere le coste lontane che racchiudevano il Mare di Horda. A sud-ovest, a poche stare dall'Isola delle Conchiglie, c'era una piccola vela, forse pescatori usciti di prima mattina. Otan lo stava aspettando davanti all'ingresso della Torre.

«Quando vengo qui mi sembra che tutto quello che facciamo non conti nulla. Guerre, morti, amori, tutto il nostro affaccendarci sia solo un soffio di vento in un mondo che esisteva prima che lo popolassimo e che esisterà ancora, immutato, quando ce ne saremo andati.»

Garreth non disse nulla. Anche lui aveva avuto spesso la stessa sensazione. Faceva parte di quel posto, come la scogliera, i prati, la Torre.

Rimasero così, in piedi, il vento che scompigliava le vesti e i capelli, rivolti verso il mare. Non c'era fretta. Il tempo è una cosa preziosa, ma a cosa serve avere qualcosa di prezioso se poi non lo si spende?

«Stasera, al Villaggio, la casa di fronte alla locanda, quella a graticcio con l'intonaco bianco. Al secondo piano, troverai un uomo. Il suo nome è Lotar. Ha circa cinquant'anni, barba e capelli bianchi lunghi, una cicatrice sul lato destro del volto e una sulla mano sinistra, sul dorso. È lui il tuo Primo Sangue. Dovrà essere stasera, per cui non avrai molto tempo per studiare la tua vittima. Quindi, se hai domande, falle a me ora.»

«È addestrato? Sa combattere, e se sì, che armi utilizza di solito? Quali sono le sue condizioni fisiche?»

«È una persona anziana,[14] indubbiamente, ma non farti ingannare dalle apparenze: sa combattere e per la sua età è in ottima forma. È leggermente claudicante sulla gamba destra, per cui su quel lato è più vulnerabile. Porta sempre con sé un coltello da caccia, con la lama larga e la punta arcuata. Non è da lancio.»

«Abitudini? Cosa fa durante il giorno?»

«Vive al secondo piano di quella casa, da solo, ma passa la maggior par-

[14] N.d.A: nella società di Garreth, arrivare a cinquant'anni è un lusso che pochi si possono permettere. Già a quaranta si viene considerati ben più che maturi. Un ragazzo è considerato un uomo a sedici anni, una ragazza a quattordici è già una donna.

te del tempo alla locanda o a fare lunghe passeggiate sulla scogliera. Tuttavia a te è richiesto di colpirlo in casa. Questa è una prova, per cui per certi versi è più semplice di un caso reale, per altri ha dei vincoli. Quando avrai il tuo primo incarico dovrai recuperare tutte le informazioni sulla vittima da solo, ma potrai scegliere come e quando colpire. Qui il come e il quando è già stabilito, ma potrai avere tutte le informazioni che ti servono, ma solo se le chiedi e solo ora.»

«Cosa fa la sera?»

«Cena alla locanda e vi rimane un paio d'ore dopo il tocco, poi torna a casa e va quasi subito a dormire. La mattina si alza molto presto.»

«Che altro mi puoi dire?»

«Sei tu che devi chiedere. Io posso solo risponderti.»

«Chi abita nello stesso edificio? Quelli accanto?»

«La casa è di proprietà di una vedova che vive al piano di sotto da sola. Ogni tanto viene a trovarla la figlia che abita in un villaggio a una lega da qui. Il secondo piano è in affitto. Lotar vive lì da quasi un anno, ormai. Di fronte, come ti ho detto, c'è la locanda. Come sai chiude al tramonto e non ha stanze in locazione. L'oste vive al piano di sopra con la famiglia. Spalle alla locanda, l'edificio a destra è una stalla che funge anche da magazzino per il locandiere. Quello a sinistra è abitato da tre famiglie. Due sono di artigiani, la terza è quella di un attendente che lavora alla Villa. Altri dettagli li potrai verificare da solo. Per quello il tempo ce l'hai. Altre domande?»

Garreth ci pensò su, fece una rapida scorsa di tutto ciò che poteva servirgli sapere, seguendo gli schemi che gli avevano insegnato in quei due anni di addestramento, quindi scosse la testa, si voltò verso il Maestro e disse semplicemente: «No. Nessuna».

«D'accordo. Ci vediamo qui domattina. Un'ultima cosa. L'uomo porta indosso una cosa. Domani dovrai portarmela.»

«Di cosa si tratta?»

«Lo capirai da solo.»

Garreth aggrottò la fronte. Non si era aspettato una richiesta così strana, ad ogni modo aveva imparato che nella Gilda nulla era lasciato al caso. Se il Maestro gli aveva detto che l'avrebbe capito da solo, allora voleva dire che l'avrebbe capito da solo. Non era un problema.

I due si lasciarono. Otan tornò verso il Cuore, mentre Garreth si diresse al Villaggio. Anche se il Maestro aveva risposto a tutte le sue domande, sapeva quanto fosse importante acquisire informazioni direttamente «sul campo», per cui andò alla locanda, si sedette a un tavolo dal quale si potes-

se vedere la casa di fronte, e attese.

In genere la maggior parte delle locande non aveva finestre al pianoterra, ma solo al primo piano e solo se erano previste stanze per gli ospiti. La locanda del Villaggio tuttavia era particolare a riguardo. Invece di essere stata progettata come un unico stanzone, come quasi tutte le locande dei Quattro Regni, era formata da tutta una serie di stanze e stanzette collegate fra loro da aperture, spesso poste su livelli diversi, tanto che ogni volta che si passava da un locale all'altro bisognava scendere o salire uno o più gradini. Le varie stanze erano separate da muri, non da pannelli in legno, e a volte nei muri erano presenti una o più aperture rettangolari. Inoltre, i muri che davano all'esterno avevano spesso strette finestre rettangolari con vetri a quadrettoni, come si usava nel Regno dell'Ovest.

Sebbene infatti il vetro fosse molto più frequente che in passato - fino a soli venti anni prima praticamente tutte le abitazioni, con la sola esclusione delle ville di alcuni ricchi o nobili signori, avevano finestre in tela o carta oleata se non addirittura dotate solo di imposte in legno - non erano tuttavia molti gli edifici che si potevano permettere il lusso di avere vere finestre, con gli infissi in legno e i pannelli in vetro. La maggior parte delle lastre di vetro, poi, erano troppo grezze per riuscire a vedere distintamente all'esterno. Tuttavia, durante la Grande Guerra, come chiamavano da quelle parti la Guerra dei Quattro Regni, un alchimista di nome Dossati aveva scoperto tutta una serie di tecniche per produrre un vetro robusto e molto più trasparente di quello che si era prodotto fino a quel momento. Sfruttando le grandi spiagge di sabbia bianca che caratterizzavano la costa settentrionale del Mare di Horda, a nord-est dell'Isola di Ohi, Dossati e alcuni suoi amici, grazie anche all'aiuto di due ricchi mercanti che avevano capito subito il potenziale dell'invenzione dell'alchimista, avevano messo su la prima fabbrica di vetri per finestre del continente. In breve tempo la fabbrica era arrivata a produrre vetri per tutti e quattro i regni fino a ricevere commesse persino da molti Satàn dei Cento Reami e, si dice, anche da un paio di principi esbollìti. Un paio d'anni dopo la fine della guerra, erano state aperte altre due fabbriche sia nel Regno dell'Ovest che in quello del Sud e si parlava di aprirne una persino a Praxa, dall'altra parte del continente, sul Mar Sereno, sebbene il tipo di sabbia da quelle parti fosse alquanto differente.

La locanda del Villaggio, che come già il Villaggio stesso, la Torre e la Villa non aveva altro nome appunto che *La Locanda*, era stata una delle prime ad avere finestre in vetro, probabilmente perché al villaggio la cri-

minalità era sostanzialmente sconosciuta. Il costo comunque elevato di quel materiale e la sua fragilità non lo rendevano adatto a decorare finestre poste in luoghi che non fossero più che protetti e riparati. Persino un brutto temporale poteva mettere a rischio il costoso ornamento, dato che bastava un ramo portato dal vento per spezzare un pannello di vetro. Nonostante questo Dossati era convinto che un giorno tutte le case di Kios, anche quelle della gente più povera, avrebbero avuto una finestra di vetro. D'altra parte che il pover uomo, sebbene fosse un genio, non avesse tutte le rotelle a posto, questo era risaputo.

Ad ogni modo, la finestra attraverso la quale Garreth stava osservando la casa di fronte aveva dei bellissimi pannelli di vetro, così trasparenti che era quasi possibile vedere il volto di una persona dall'altra parte della strada. Dopo un po' il giovane vide un uomo uscire dalla casa: aveva barba e capelli bianchi e zoppicava leggermente dalla parte della gamba destra. Era il suo uomo. Il vecchio attraversò la strada e si diresse verso la locanda, entrò e si sedette a un tavolo in una stanzetta interna, poco distante dalla porta di ingresso, senza finestre né altre aperture.

Garreth si spostò leggermente, sempre guardando fuori, in modo da mantenere l'uomo nel campo visivo esterno, quindi, con calma, si voltò e bevve un sorso di birra dal boccale che aveva davanti, quindi finse di interessarsi alla giovane cameriera della locanda che stava passando proprio davanti alla stanzetta dove si era seduto il vecchio.

Quando l'uomo ordinò il pranzo, anche Garreth fece la sua ordinazione, mangiò con calma, ordinò un'altra birra, quindi pagò, si alzò e uscì dal locale, senza mai volgere lo sguardo direttamente sul vecchio. Una volta uscito si diresse verso la casa, osservò con attenzione ogni particolare dell'edificio e di quelli accanto, sempre evitando di far notare il suo interesse, quindi si avviò verso il magazzino, entrò rapidamente e si richiuse la porta alle spalle. La costruzione era originariamente una vecchia stalla, ma una parte del semipiano superiore era stato adibito a magazzino dal locandiere, altra dimostrazione dell'assoluta fiducia che la gente del Villaggio aveva sulla completa assenza di truffatori e ladri da quelle parti. Garreth salì la scala che portava al piano rialzato e si diresse verso la parete che separava il magazzino dalla casa della sua vittima. Si portò all'angolo opposto della costruzione, quindi tornò indietro contando un certo numero di passi, si fermò e si inginocchiò. Se i suoi calcoli erano esatti, il punto era quello.

Ci sarebbe voluto parecchio tempo per crearsi un varco senza fare rumo-

re. Il legno era spesso e le assi robuste. Per fortuna non era legnoferro, ma abete. Avrebbe dovuto cavarsela in due o tre ore, non di più. Dopo tutto anche una sola asse era abbastanza larga per farlo passare.

Per prima cosa prese uno scalpello e fece due profonde incisioni, una un paio di unghie al di sopra del pavimento e una un paio di braccia più su. Quindi mescolò una polvere scura a della cera preparando un impasto che rese molle con il calore della mano. Modellò l'impasto nelle due scanalature, prese l'acciarino e diede fuoco a uno stoppino. Quando avvicinò lo stoppino alla cera questa iniziò a bruciare di una fiamma azzurrastra che sembrava danzare sul legno quasi fosse liquida. Quando tutta la cera fu bruciata, la scanalatura si era notevolmente approfondita, come se fosse stata erosa da un acido. Garreth continuò a scavare la scanalatura rimuovendo la superficie erosa del legno, quindi prese dell'altra polvere scura e della cera e continuò così per altre sei volte. L'ottava volta mise la cera solo nella scanalatura inferiore e questa volta, spente le fiamme, poté vedere il muro della casa dall'altra parte dell'asse. Afferrò l'asse nella parte inferiore e tirò con un movimento secco. L'asse si ruppe all'altezza della scanalatura superiore con uno schiocco. Non c'era voluto molto, ma quella era la parte più facile. Ora toccava al muro, sperando di aver fatto bene i calcoli. Prima però mise alcune balle di fieno e un paio di grosse casse dalla parte dell'ingresso della stalla in modo che sia lui che l'apertura non fossero visibili nel caso qualcuno entrasse nel magazzino.

Ci vollero altre due ore per aprire una breccia nel muro. Garreth usò tutte le tecniche che aveva appreso. Stava rischiando parecchio. In condizioni normali non avrebbe mai intrapreso un'azione simile senza aver assoldato almeno un Palo e una Spalla della Gilda. In questo genere di missioni il Palo aveva lo scopo di avvisarlo se la vittima avesse deciso di rientrare in casa, la Spalla avrebbe dovuto dargli il tempo di portare a termine l'opera in qualche modo. Ma nel Primo Sangue non era permesso ricevere aiuto dall'esterno e il tempo era un fattore critico. D'altra parte a un buon assassino era richiesta anche un'elevata attitudine al rischio, seppure calcolato, e quindi era inutile preoccuparsi.

Alla fine il giovane ebbe la meglio anche sul muro. Attraversò la stretta apertura che aveva prodotto e si ritrovò nella stanza del vecchio, a un paio di braccia dalla finestra che dava sulla strada, come previsto, per cui si tenne basso per evitare che potessero vederlo da fuori. Aveva scelto quel tratto di muro perché era quello dove era meno probabile trovare un armadio o un altro ostacolo e per il suo piano aveva bisogno di una zona com-

pletamente scoperta; inoltre, cosa ancor più importante, era lì che l'uomo teneva appeso uno stendardo da carovaniere. Si guardò intorno velocemente, memorizzò ogni particolare della stanza, quindi iniziò a pulire meticolosamente il pavimento dai residui del suo lavoro. Ora veniva la parte più delicata. Staccò lo stendardo dal muro, quindi prese della tela che aveva portato con sé e dell'intonaco e iniziò a ricoprire la breccia. Quella che stava usando era più una vernice che vero e proprio intonaco, ma l'effetto finale sarebbe stato lo stesso. La cosa più difficile era dare alla vernice il colore giusto. Sebbene questa seccasse rapidamente, sarebbe stato facile per il vecchio accorgersi dell'inganno se per un qualsiasi motivo avesse scostato lo stendardo. Il giovane non voleva correre rischi. Un buon sicario doveva prevedere anche l'evento più improbabile se voleva essere sicuro di portare a termine l'incarico affidatogli, e questo era un incarico che doveva *assolutamente* portare a termine con successo.

Garreth aveva una serie di polveri colorate con sé che mescolò con la vernice fino ad ottenere lo stesso colore bianco sporco del resto della parete. Per fortuna che la cameriera della locanda faceva occasionalmente da donna delle pulizie alla padrona della casa in cui abitava il vecchio.

Quella stessa mattina, mentre attendeva che l'uomo si recasse in locanda, Garreth era riuscito a sapere dalla ragazza parecchie cose sul vecchio e sulla stanza in cui abitava. Senza quelle informazioni preziose non avrebbe mai potuto escogitare il piano che stava mettendo in atto. In particolare era così che aveva scoperto che nella stanza dell'uomo, appeso sulla parete vicino alla finestra, c'era lo stendardo. Apparteneva al padre di Lotar ed era lo stendardo dei Kassani, una famiglia relativamente recente di carovanieri originaria di Sulah. Il gonfalone era rosso, giallo e nero, interzato in pergola, ed era fatto di una stoffa alquanto pesante, dato che quel genere di emblemi subiva per anni le ingiurie del vento, della pioggia, del sole e veniva tramandato di padre in figlio per diverse generazioni.

In meno di mezz'ora la vernice si era seccata. Usando un panno morbido e dell'altra polvere colorata, Garreth finì di ritoccare la parete, ricostruendo persino un segno nero fatto probabilmente spostando un baule. Più che una toppa la tela era diventata una vera e propria opera d'arte, sebbene, al contrario di quello che desidera ogni artista per il proprio capolavoro, Garreth sperava vivamente che nessuno la potesse notare. Non solo era praticamente indistinguibile dal resto della parete, ma era estremamente sottile, non più di un paio di schegge, tre al massimo. D'altra parte il corso di mimetizzazione era uno dei più importanti dell'addestramento di un assassino. In

quel corso non si insegnava solo a celarsi alla vista mimetizzandosi nell'ambiente, ma si imparava a mimetizzare qualsiasi oggetto, anche con mezzi di fortuna, si imparava a dipingere, a modellare, persino a lavorare la creta e il legno per simulare qualsiasi cosa. Inoltre si imparava come nascondersi addosso un oggetto di una certa dimensione senza farlo notare, a travestirsi, a truccarsi, ad assumere atteggiamenti e a muoversi in modo da non destare l'attenzione, fino a sfruttare sia le ombre che la luce per scomparire del tutto alla vista.

A questo punto riattaccò lo stendardo in modo da coprire il divisorio mimetizzato. Lo stendardo era abbastanza pesante da evitare che l'uomo potesse accorgersi dell'apertura a causa di un'eventuale chiarore che potesse filtrare attraverso il pannello, comunque più sottile del muro. Il magazzino era sicuramente più buio della piccola stanza, ma le precauzioni non erano mai troppe, in certi casi. Essendo agganciato solo nella parte superiore, inoltre, lo stendardo non avrebbe presentato alcun ostacolo al giovane al momento che questi avesse sfondato la sottile paratia per entrare nella stanza.

Il ragazzo ripulì tutto con attenzione, si portò al centro della stanza, poi si spostò in vari punti del locale per osservare la sua opera da varie angolazioni e sotto effetti di luce differenti, sempre cercando di evitare di passare davanti alla finestra, quindi, soddisfatto del risultato, uscì dalla stanza e scese di sotto. Uscire dalla casa fu la parte più semplice per uno come lui. Si diresse rapidamente verso il magazzino, vi entrò e tornò di sopra. Quindi si mise davanti all'apertura, ora richiusa dalla leggera paratia, e rimase ad aspettare.

Era quasi il tramonto quando sentì qualcuno salire le scale interne della casa. La porta della stanza si aprì e un uomo che zoppicava entrò nella stanza. Era solo. Richiuse la porta, scostò lo sgabello di fronte al tavolo, gettò qualcosa sul letto e si sedette alla scrivania. Quindi accese una candela e iniziò a scrivere. Tutto questo Garreth lo dedusse semplicemente dai rumori, dal tipo di suono e da dove proveniva. Chiudendo gli occhi era quasi come se fosse nella stanza con il vecchio: vedeva chiaramente ogni particolare, la candela accesa, la testa bianca china sul tavolo, la penna che sfregava contro la pergamena. Ogni cosa era come doveva essere. Adesso doveva solo aspettare il momento giusto. Preparò un coltello da lancio nella mano sinistra e due stelle nell'altra, controllò che il pesante pugnale fosse ben fissato al polpaccio destro e si tirò la sciarpa sul viso dopo essersi liberato degli altri indumenti. Sotto gli abiti portava infatti l'aderente abito

nero degli assassini.

Ci volle quasi un'ora prima che il vecchio si decidesse a smettere di scrivere e si dirigesse verso il letto. Quello era il momento. Garreth spinse con la spalla la tela intonacata che si staccò con uno schiocco secco. Il rumore fece voltare il vecchio che tuttavia fece appena in tempo ad evitare una delle stelle lanciate da Garreth ma non riuscì a schivare la seconda che gli colpì una spalla, anche perché lo stendardo, agitandosi, gli aveva impedito di capire a che altezza esattamente fosse entrato l'intruso. Garreth rotolò nella stanza portandosi rapidamente dal lato opposto della stanza. Mai farsi trovare dall'avversario nello stesso posto troppo a lungo. Rapidamente lanciò il coltello con la mano sinistra ed estrasse con la destra il pugnale. Quindi si lanciò verso il vecchio che adesso si era spostato con una certa rapidità verso la porta, sempre dando il fronte al suo aggressore. L'uomo aveva sul viso una smorfia di dolore ed era piegato in modo da proteggere il braccio sinistro.

Il giovane si spostò rapidamente da quella parte, poi scartò a sinistra, colpì rapidamente la gamba una volta, spostò il braccio per evitare un colpo dell'avversario che nel frattempo aveva estratto anche lui il suo coltello da caccia e lo colpì di nuovo sotto le costole, quindi si ritrasse velocemente, si alzò di scatto e volò letteralmente sopra il vecchio che era rimasto accucciato con le spalle al letto. Il giovane ricadde sul letto che si spezzò con un violento schiocco, quindi, fronte al muro, inarcò all'indietro la schiena e agganciò la testa del vecchio rimanendo a sua volta a testa in giù. Sentì un dolore acuto attraversagli il braccio ma non lasciò la presa. Rapidamente colpì il collo dell'avversario con il pugnale, quindi spinse con le gambe e ritornò con i piedi per terra dopo essere ripassato di nuovo sulla testa del vecchio, sempre saldamente bloccata nella presa. Sentì uno schiocco secco.

Era fatta. Aveva ucciso la sua prima vittima. Si staccò dal vecchio e si fermò ad ascoltare. Non si sentiva alcun rumore. Sapeva che quella sera la vedova era fuori, a trovare un'amica, ma non si poteva mai essere del tutto certi.

Solo a quel punto diede un'occhiata al braccio. Aveva una brutta ferita. Il vecchio l'aveva colpito con la punta del coltello trapassando il muscolo ma per fortuna il colpo non aveva reciso alcun tendine né rotto le ossa. Faceva comunque molto male e stava perdendo sangue. Si bendò la ferita, quindi si voltò verso il cadavere. Solo allora sentì la fitta al fianco. Dal fianco destro spuntava una stella a quattro punte, simile a quelle che usava lui, ma

più piccola. Il vecchio doveva avergliela lanciata quasi contemporaneamente alle sue, ma non se ne era accorto. Estrasse la stella. La ferita era profonda ma non aveva fatto molti danni. Garreth sperava solo che non fosse avvelenata, se no per lui era finita. Si tolse la camicia, tamponò rapidamente la ferita con un pezzo di stoffa e quindi la bendò stretta con una striscia di stoffa strappata da un lenzuolo. Per un po' avrebbe retto, ma doveva farsela curare al più presto.

Il vecchio non portava guanti e tutti i veleni per armi da lancio che lui conosceva richiedevano una particolare attenzione nell'essere maneggiati. Garreth controllò le dita del vecchio. Non c'era traccia di gommalacca, una sostanza che spesso le Dita si mettevano sulle mani e che formava una sorta di sottilissimo guanto naturale. Per quella volta non sarebbe morto avvelenato. In futuro avrebbe comunque dovuto fare più attenzione. Aveva rischiato che la sua carriera di sicario finisse ancora prima che fosse cominciata.

Ma chi era quel vecchio, e come mai sapeva combattere come un assassino? E poi, cosa doveva riportare Garreth a Otan? Il Maestro aveva detto che non avrebbe avuto difficoltà a riconoscere l'oggetto in questione. Non poteva essere nella stanza, altrimenti avrebbe potuto prenderlo anche in assenza del vecchio. Doveva essere qualcosa che portava sulla sua persona.

Garreth perquisì rapidamente il cadavere, senza tuttavia dimenticare alcun possibile nascondiglio, come gli era stato insegnato. Non ci volle molto. In una tasca interna del panciotto che portava sulla camicia il giovane trovò la sciarpa nera delle Dita con attaccato il piccolo fermaglio in bronzo che serviva sia a bloccarla che a trasformare la striscia di tessuto in un efficace laccio per strangolare. La fusciacca, infatti, oltre al medaglione, aveva all'interno di uno degli orli alcune palline di piombo che servivano sia a evitare che la sciarpa sfuggisse da sotto il colletto a causa dei movimenti del capo, sia per premere sul collo durante uno strangolamento. In effetti la sciarpa nera era ben più che un indumento per nascondere il volto: era un'arma letale, il vero simbolo della Gilda degli Assassini.

Dunque il vecchio era un Dito, era un sicario come lui. D'altra parte, che facesse parte della Gilda era scontato, visto che abitava nel Villaggio, ma che fosse proprio un Dito... Ma perché la Mano gli aveva dato come prova proprio l'esecuzione - perché era evidente che di esecuzione si trattasse - di un Dito, un membro della ristretta *élite* della Corporazione?

«Beh, immagino che prima o poi lo verrò a sapere» pensò Garreth. Adesso doveva eliminare tutte le tracce. Prese un sottile sacchetto di tela da

sotto l'abito e vi mise dentro la stella e il coltello del vecchio, la paratia in tela, ogni pur piccolo pezzetto che si era staccato e, ovviamente, la sciarpa. L'apertura nel muro ovviamente sarebbe restata, ma non aveva importanza. La regola imponeva di eliminare quanti più indizi sui metodi usati dalla Gilda, non di ripulire completamente la scena del delitto. Diede anche un'occhiata al foglio sul quale il vecchio stava scrivendo. Meglio portarlo con sé, magari poteva contenere informazioni che era meglio non lasciare in giro. Le ferite iniziavano a fargli decisamente male e le due bendature che aveva improvvisato erano ormai completamente intrise di sangue. Si pulì rapidamente e uscì dalla stanza attraverso la stessa apertura dalla quale era entrato. Scese rapidamente la scala a pioli dopo essersi assicurato che non ci fosse nessuno nel magazzino e con circospezione uscì e si diresse verso la Villa.

Dopo aver riposto quanto aveva trovato nella stanza del vecchio in un baule che teneva nel minuscolo alloggio presso il Cuore, dove abitava come tutti gli altri apprendisti, il giovane si recò dal Guaritore per far dare un'occhiata alle ferite. I guaritori della Mano erano fra i migliori nel loro mestiere, quasi tutti dotati di quintessenza, la peculiarità che distingue i maghi naturali dai comuni individui. Quella sera era di turno il vecchio Seka, uno dei più bravi, anche se particolarmente scorbutico. Non degnò Garreth neanche di un'occhiata, non disse nulla: fece cenno al giovane di accomodarsi su una panca, dopodiché esaminò le due ferite, le lavò, le pulì bene, vi mise dentro una specie di pasta che bloccò l'uscita del sangue e quindi iniziò a ricucirle. Quando ebbe finito tolse la pasta in eccesso, applicò sui labbri rossastri un unguento che aveva un odore pungente e fasciò il tutto. Poi, borbottando un «Torna fra due giorni» si girò e si dimenticò completamente del giovane.

Quella notte Garreth dormì come un sasso. Non sentiva alcun rimorso per quello che aveva fatto, non era né preoccupato di poter essersi dimenticato qualcosa di importante né eccitato dal fatto di aver portato a termine il suo compito. Era solo stanco e così dormì. All'alba si svegliò, si preparò, prese il sacchetto dal baule e si diresse verso la Torre.

Il Maestro era al solito posto. Quando si avvicinò prese il sacchetto dalle mani del ragazzo, vi guardò dentro e disse semplicemente: «Ben fatto». Quindi prese la sciarpa del vecchio e gli disse: «Tieni, ora è tua».

Garreth prese la sciarpa macchiata di sangue, la piegò e la mise nel corpetto.

«Posso fare una domanda?»

«Vuoi sapere perché, vero?»

«Sì.»

«Un Dito deve sempre essere in grado di portare a termine un incarico. Lotar era in gamba, ma era rimasto gravemente ferito durante l'ultimo incarico. No, non la gamba... Qui.» disse Otar battendosi un dito sulla fronte un paio di volte. «Quando un Dito non è più in grado di svolgere efficacemente il suo compito, allora la Mano gli dà un'ultima occasione, quella di fare da vittima nella prova del Primo Sangue. Se sopravvive, allora non dovrà più superare alcuna prova. Avrà dalla Gilda un vitalizio fino alla fine dei suoi giorni e potrà fare il mestiere che riterrà più appropriato, ovviamente sempre nella Gilda. Altrimenti avrà reso un ultimo servizio alla corporazione.»

«Vuol dire che anche io, e lei...?»

«Non necessariamente. Alcune Dita continuano a "praticare" fino in tarda età, certo, non con gli stessi metodi che usavano da giovani, ma dato che sono loro a scegliersi gli incarichi, riescono lo stesso a svolgere onorevolmente il loro compito. In realtà solo un certo tipo di invalidità o la decisione di smettere di uccidere possono portarti di fronte a una Prova di Sangue. Chi smette perché troppo anziano o perché ha un'invalidità grave, riceve comunque il vitalizio senza che gli sia richiesto altro. D'altra parte rappresenterebbe una ben misera prova per un giovane assassino appena uscito dall'addestramento.»

«Quindi non uccidete tutti quelli che non possono più lavorare per voi?»

Otan scoppiò a ridere. Garreth non l'aveva mai visto ridere, per cui rimase stupefatto.

«Chi ti ha raccontato una cosa del genere? Non siamo dei mostri, non lo hai ancora capito? Certo, siamo degli assassini, ma come tutte le Gilde abbiamo cura degli appartenenti alla nostra corporazione. Abbiamo le nostre regole, le nostre leggi, i nostri principi. Oramai dovresti essertene reso conto. Comunque mi rendo conto che ci sono molte cose che ancora non sai della Gilda alla quale ora anche tu appartieni a tutti gli effetti, ma non preoccuparti: molte non le sai perché non le devi sapere, altre perché non serve che tu le sappia ora. Quelle poche che rimangono le imparerai presto. Benvenuto nella Mano.»

«Tutto qui? Non devo fare nessun giuramento, nessuna cerimonia?»

«Le cerimonie e i giuramenti lasciamole ai sacerdoti, Garreth. E poi, quale pegno più grande e giuramento più vincolante può esistere della tua stessa vita?» concluse Otan con un mezzo sorriso.

Capitolo X

Nei mesi successivi al suo ingresso definitivo nella Gilda Garreth ebbe parecchio da fare. Innanzi tutto dovette trovarsi una sistemazione. Morgane sembrava la scelta più logica, visto che era un porto molto frequentato, un ottimo punto d'appoggio per uno che faceva il suo mestiere. D'altra parte non erano pochi i membri della Gilda che avevano deciso di abitare in quella città. Inoltre Aggart aveva sempre abitato in piccoli villaggi, per cui non si sentiva a proprio agio in un centro di grosse dimensioni. Aveva anche pensato di ritornare a Dorph, ma non se la sentiva di esercitare nello stesso villaggio dove abitavano Rubeus, Elsa e tutte le altre persone che lo avevano conosciuto e apprezzato come Aggart. Non che si vergognasse di essere entrato nella Mano ma, come diceva spesso Rupert «non tornare mai sui tuoi passi, perché potresti accorgerti che il tuo piede è cambiato e non potrà più ripercorrere le orme che hai lasciato».

Inoltre la cosa avrebbe richiesto il suo passaggio alla Loggia di Issah e, per il momento, questo non era possibile. Uno dei compiti delle Logge, infatti, era quello di tenere sotto controllo il numero massimo di assassini presenti sul territorio di competenza. Questo era anche uno dei motivi, non detti, per il quale l'addestramento degli allievi poteva durare un periodo non meglio precisato. L'ingresso di un nuovo membro nella Gilda, infatti, non dipendeva solo dalle sue capacità specifiche ma anche dall'effettiva disponibilità di posti nella Loggia. Il meccanismo di regolazione si basava quindi, da una parte su una razionalizzazione degli ingressi, dall'altra sull'incremento o sulla riduzione delle uscite. Queste ultime avvenivano attraverso le Prove di Sangue che potevano essere temporaneamente sospese nel caso servisse mantenere elevato il numero di Dita in una certa zona, come era accaduto subito dopo la Grande Guerra.

In quel periodo infatti, nonostante la popolazione si fosse ridotta consistentemente, le varie faide e i rancori che si erano sviluppati nel corso del conflitto avevano dato molto lavoro alla Mano. Durante la guerra, infatti, specialmente nel Regno del Nord, diversi paesi si erano spaccati tra chi sosteneva l'Usurpatore e chi gli si opponeva, a volte persino intere famiglie. Ne era seguita un serie di tradimenti e delazioni che avevano lasciato strascichi per molti anni a venire. Tutto ciò aveva portato parecchio lavoro alla Gilda finché non erano intervenuti direttamente i sovrani dei Quattro Regni che, dopo essersi accordati con la stessa Mano, avevano decretato che

tutte le faide e le uccisioni relative a fatti avvenuti durante la guerra sarebbero dovute immediatamente cessare. Sebbene la Gilda fosse all'inizio riluttante, alla fine aveva accettato di collaborare, anche a seguito di un cospicuo risarcimento da parte dei quattro sovrani. In effetti quella situazione non era conveniente neanche per la Mano, dato che le continue faide stavano decimando una popolazione già stremata dalla fame e dalle conseguenze della guerra.

Fu un momento difficile per la Gilda degli Assassini, dato che molti non capirono per quale motivo dovessero rinunciare a ghiotte opportunità di guadagni. D'altra parte la Mano era sopravvissuta per tanti secoli proprio perché aveva sempre guardato lontano, non lasciandosi condizionare solo dal semplice guadagno. Una popolazione allo stremo non avrebbe permesso la rinascita di un'economia fiorente. Come dicevano i contadini, «*bisogna sempre lasciare qualche frutto alla terra*». Spremere la popolazione al massimo, alla lunga, avrebbe portato alla rovina tutto il paese e avrebbe quindi danneggiato anche la stessa Gilda. Tuttavia, sebbene il malcontento fra i membri della Gilda avesse messo a serio rischio tutta l'organizzazione, esso rappresentò anche proprio quella scusa della quale la Mano aveva bisogno per ridurre il loro numero dopo averlo fatto crescere più del dovuto. Fu un periodo di epurazioni che alla fine vide risorgere un'organizzazione più snella e più affidabile, avendo eliminato tutte le teste calde e quelli che non sapevano vedere al di là del proprio naso. Era questa la Mano nella quale Aggart era entrato e nella quale era diventato Garreth, l'assassino.

Un altro meccanismo per regolare il numero di Dita era quello di trasferire temporaneamente uno o più membri esecutivi da una Loggia a un'altra. In quel periodo, tuttavia, quasi tutte le Logge Maggiori erano sature, per cui una possibilità di questo tipo non era verosimile per il giovane, non comunque a Issah, una delle Logge più importanti e ricche dei Quattro Regni. Diverso sarebbe stato il discorso se un incarico avesse portato l'assassino a seguire la sua vittima in un territorio sotto il controllo di un'altra Loggia. In quel caso sarebbe bastato semplicemente segnalare alla Loggia locale il «passaggio» - termine con il quale si indicava l'atto di seguire una preda - e la questione si sarebbe chiusa lì.

Alla fine Garreth decise di trovarsi una casa nella cittadina di Saffiro, a meno di cinque leghe a nord-nordest di Morgane. Saffiro era anche il capoluogo di una regione ricca di frutteti, caratterizzata da ampie colline erbose e piccoli boschi di carpini, cerri e roverelli. Era una zona abbastanza ricca,

dove anche i contadini vivevano bene o quantomeno avevano sempre qualcosa in tavola la sera e nessuno moriva di fame. La regione era anche sul confine fra il Regno Meridionale e quello Occidentale. Da lì infatti la costa piegava prima verso ovest e poi a sud, dove iniziava la cosiddetta Costa dei Vetrai, così chiamata a causa delle enormi spiagge sabbiose dalle quali i vetrai ricavavano la materia prima per le loro opere. La Costa si stendeva per quasi trenta leghe ed era caratterizzata da molti villaggi e cittadine oltre che da casali e ville di ricchi mercanti e signorotti locali. Era un buon terreno di caccia per un assassino, sia perché densamente popolata rispetto alle altre regioni del paese, sia perché la popolazione era più ricca della media.

Una volta stabilitosi a Saffiro, Garreth iniziò a costruirsi una propria rete di informatori e contatti. Rispetto ad altri neo-sicari, Aggart aveva il vantaggio di non avere sostanzialmente problemi di denaro, per cui poteva agire con calma. Tuttavia non poteva neanche vivere del suo, perché la Gilda non glielo avrebbe permesso. Sebbene infatti la Mano non entrasse mai in merito alle Prese «legali» di un Dito, ovvero agli incarichi conformi alle regole della Gilda, né obbligasse mai un suo membro ad accettare un incarico non voluto, salvo specifiche eccezioni, non era ammissibile che un membro della Gilda non portasse a compimento un certo numero di Prese all'anno. La Mano, infatti, si industriava per coprire in modo razionale tutto il territorio in base alla domanda attesa nelle varie regioni, per cui non gradiva il fatto che in una certa regione ci fosse qualcuno che non accettava incarichi solo perché già benestante, né poteva permettersi di assegnare a una regione un numero di Dita in eccesso, perché l'esperienza le aveva insegnato che con il tempo questo avrebbe creato attriti interni.

Garreth era un assassino e quindi doveva fare il suo mestiere. Se poi una «Presa», ovvero un incarico, non gli fosse interessata, era obbligato comunque dalla Gilda a segnalare la richiesta alla Loggia perché venisse comunque presa in carico. Questo, in effetti, era l'unico punto critico di tutto il meccanismo. Quegli assassini che per principio non ritenevano moralmente accettabile svolgere determinati incarichi, avevano comunque l'obbligo di passare l'incarico ad altri, sapendo che sarebbe stato comunque portato a termine da qualcuno con meno scrupoli di loro. Ovviamente non potevano nel contempo preavvertire la vittima. Questo naturalmente creava qualche problema di coscienza, in effetti, ma solo a una minoranza. La maggior parte degli assassini non aveva tutti questi scrupoli anche perché comunque la vita aveva un valore relativo nei Quattro Regni e in tutta Kios

in generale. Solo un paio di religioni consideravano un atto sacrilego togliere la vita a un altro essere umano, anzi, in generale a un altro essere vivente. Per la maggior parte della popolazione l'assassinio era considerato persino più accettabile del furto, anzi, quest'ultimo era severamente punito. Inoltre la Gilda, molto intelligentemente, aveva ideato una specie di fondo dal quale prelevava una sorta di risarcimento per quelle famiglie povere che avevano avuto l'unica fonte di reddito assassinata a causa di un incarico andato a buon fine. All'inizio Garreth era rimasto stupito della cosa, ma poi si era reso conto che tutto sommato per la Mano non era una grande spesa e quel sistema aveva finito per creare alla Gilda una reputazione di organizzazione che opera comunque in modo «giusto» ed equilibrato. In effetti un assassinio, anche di una persona povera, aveva comunque un certo costo, e quindi era piuttosto raro che qualcuno spendesse dei soldi per far ammazzare un contadino o un semplice artigiano. Al più le parti se la vedevano fra loro, per cui non capitava spesso che la Gilda dovesse far uso del fondo in questione per risarcire la vedova e i figli di un disgraziato la cui casa spesso valeva meno della «tratta» stabilita per la sua uccisione, come veniva chiamato l'onorario di un incarico nel gergo degli assassini.

Ad ogni modo a Garreth ci vollero alcuni mesi per ricevere il suo primo vero incarico, un ricco mercante che, pur di riportare a Morgane un ricco carico di spezie, aveva spedito una delle sue navi, la *Fanciulla del Mare*, in una missione molto rischiosa in un periodo dell'anno in cui era assolutamente sconsigliato fare quella rotta. Il mercante era riuscito in vari modi, anche con minacce alle famiglie, a costringere il capitano e i marinai a partire. Inutile dire che la nave non era più rientrata in porto. Un'altra imbarcazione, la *Cosetta*, aveva trovato alcuni rottami della *Fanciulla* ad alcune leghe di distanza a nord della Falce del Sud. Fra queste, la polena della sfortunata imbarcazione, una delle più belle del Regno Meridionale e che aveva dato tra l'altro anche il nome alla nave. Così le famiglie dei marinai avevano fatto una colletta, raccolta dalla vedova del capitano, e avevano dato alla Mano l'incarico di punire il ricco mercante che si era anche rifiutato di risarcire le famiglie della perdita subita, come era tradizione in questi casi.

Era stato un incarico facile. Il mercante aveva solo due guardie del corpo, due grossi marinai tutti muscoli e niente cervello. A partire da quel momento Garreth accettò quasi esclusivamente incarichi dello stesso tipo, il che non gli fu difficile, dato che di ingiustizie nella regione ce n'erano di ogni sorta, specialmente quando a perpetrarle erano personaggi ricchi o in-

fluenti. Solo una volta dovette rifiutare un incarico, ma riguardava il capo della Gilda degli Speziali a Terbane, una cittadina a nord di Saffiro, nell'entroterra. D'altra parte i capi delle corporazioni erano degli Esclusi e Garreth non riuscì a ottenere l'autorizzazione da parte della sua Loggia a «effettuare la Presa».

Era passato quasi un anno da quando Garreth aveva ricevuto la Sciarpa, quando arrivò un messaggio direttamente dalla Loggia di Morgane. Era un incarico che riportava il sigillo del Primo fra i Sette. La vittima era addirittura un mago e non uno qualunque, ma Fedorf ac'Named, un mago molto conosciuto e apprezzato, un tempo addirittura in odore di diventare Arcimago del Magistero di Issah. Era già una sorpresa ricevere un incarico direttamente dalla Loggia, soprattutto per qualcuno che era nella Mano da meno di un anno, ma ricevere addirittura un incarico da svolgere in un'altra Loggia era decisamente inusuale. Garreth era più che perplesso. Perché lui? E perché Issah?

L'unica domanda che non si pose, forse l'unica che veramente avrebbe dovuto porsi, era «Perché Fedorf ac'Named?», ma il fatto era che il perché fosse stata scelta una certa vittima era forse l'unica cosa che un assassino non metteva mai in discussione quando riceveva un incarico d'ufficio. Ad ogni modo la lettera garantiva a Garreth che la Loggia locale fosse stata già preavvertita e che avrebbe ricevuto tutto il sostegno necessario senza dover pagare nulla. Inoltre, essendo un incarico di ufficio, avrebbe ricevuto la tratta nuda, ovvero un compenso prefissato che non avrebbe dovuto ulteriormente spartire con la propria Loggia.

Il problema semmai era un altro: come avvicinare il mago. Era molto raro che venisse dato l'incarico di assassinare un mago. Poteva capitare una Presa su qualche stregone o su una strega, persino un apprendista mago, ma uccidere un mago era decisamente rischioso. Intendiamoci, non che i maghi fossero poi più difficili da ammazzare di un nobile o di un ricco mercante. In fondo erano persone come tutte le altre, con i loro punti deboli e i loro difetti, ma erano anche individui estremamente sospettosi, che non sì fidavano di nessuno, tanto meno dei loro simili, e quindi erano sempre circondati da protezioni di ogni tipo. Inoltre difficilmente si facevano vedere in giro e quando viaggiavano avevano sempre qualche guardia del corpo a scortarli.

Garreth sapeva benissimo che, al contrario di quanto credeva il popolino, un mago non era in grado di realizzare qualsiasi magia semplicemente

pronunciando qualche parola magica e facendo due gesti. Fare magie richiedeva concentrazione e precisione, entrambe piuttosto difficili da realizzare nel bel mezzo di un'aggressione. D'altra parte c'erano maghi che avevano la capacità di effettuare incantesimi in pochi secondi anche in condizioni precarie e sotto attacco, ma si trattava di individui che si erano specializzati nella difficilissima arte del Combattimento Magico. Si contavano sulla punta delle dita in tutta Kios e comunque Fedorf non era uno di quelli. Restava il fatto che il vecchio era noto per essere un mago di alto livello e per giunta erano anni che praticamente non usciva dalla sua villa posta sulle colline a nord di Issah.

Garreth aveva bisogno di una mano, quantomeno di qualche buon consiglio. Così si recò a Morgane dove viveva uno dei pochi assassini ancora viventi con una certa esperienza in incarichi nei confronti di individui dotati di capacità magiche o protetti dalla magia: Owan Ne'thorn.

Owan era un essiano, ovvero era nato a Esh, sulla costa occidentale del Regno del Nord, quindi, in un certo senso, un compatriota di Garreth. Era uno strano tipo, sempre molto attento al proprio aspetto. Si diceva fosse un nobile caduto in disgrazia a causa di certe sue abitudini non molto apprezzate nella sua città natale. D'altra parte era anche un professionista estremamente abile. A Owan non bastava portare a termine un incarico: a lui piaceva farlo con eleganza, in modo originale. Si diceva che non avesse mai ucciso due persone esattamente nello stesso modo ma, ovviamente, questo era impossibile. Restava il fatto che le uccisioni di Owan erano diventate famose in tutta Kios. L'ultima impresa dell'assassino era di soli due mesi prima, quando aveva assassinato una giovane contessa utilizzando una parrucca imbevuta di veleno proprio nel giorno del suo compleanno. La donna aveva ballato tutta la sera durante la festa in suo onore per poi crollare sfinita, e morta, ovviamente, fra le braccia del suo ultimo cavaliere. Owan aveva infatti mescolato assieme due sostanze: la prima era un veleno mortale ma ad effetto ritardato, la seconda una sostanza eccitante; quindi aveva imbevuto la fascia frontale della parrucca con la micidiale mistura. Il sudore aveva fatto il resto: mentre il veleno faceva il suo effetto, l'eccitante aveva spinto la donna a continuare a danzare. In questo modo non aveva sentito i primi sintomi dell'avvelenamento e aveva mandato il veleno in circolo più rapidamente. Naturalmente il solo veleno sarebbe stato più che sufficiente per uccidere la donna, anche se al primo sintomo di malessere qualcuno avrebbe potuto subodorare l'inganno, ma ad Owan non bastava. Per lui uccidere era un'arte, non un semplice mestiere, e il fatto di

portare la donna ad assorbire sempre più veleno in una danza mortale rappresentava in qualche modo la firma di un artista. Inoltre Owan non uccideva mai in modo crudele, anzi, in un certo senso spesso faceva passare alle sue vittime dei momenti indimenticabili prima del sopraggiungere della morte.

Ad ogni modo, oltre che essere un artista, Owan era anche l'unico che avesse ucciso alcuni maghi piuttosto potenti, uno dei quali per incarico del suo stesso Magistero, preoccupato da alcune strane sparizioni che avevano interessato alcuni dei più diretti avversari del mago in questione. Non era raro, infatti, che in una Gilda, si facesse ricorso alla Mano per risolvere alcune «beghe» interne.

Garreth arrivò a Morgane di mattina presto e si diresse subito verso la casa di Owan, una piccola torre di quattro piani stretta fra due palazzi nel centro della cittadella. L'uomo era stato preavvisato dalla Loggia e accolse il giovane cordialmente anche se mantenne un certo distacco formale. D'altra parte anche Owan era rimasto stupito quando aveva sentito dell'incarico. Fedorf era un mago potente, e il fatto che fosse stato chiesto a un assassino con meno di un anno di esperienza di assassinare un personaggio così famoso, per giunta in un'altra loggia, lo aveva lasciato abbastanza perplesso. Aveva preso persino in seria considerazione il fatto che l'incarico fosse stato dato appositamente a Garreth perché fallisse, ma per quanto a volte la Gilda avesse potuto trarre vantaggio da una strategia di questo tipo, non lo aveva mai fatto. La Mano non tradiva mai i suoi membri, anche se questo poteva voler dire rinunciare a un piano astuto e vantaggioso. Ad ogni modo non stava a lui discutere la cosa, pensò l'uomo. Avrebbe dato tutto l'aiuto necessario al giovane e poi sarebbe stato un problema di Garreth, non suo.

«Cosa pensi di fare?» domandò Owan al giovane, facendolo accomodare nel suo studio, all'ultimo piano della torre. La stanza era fresca, semplice ma elegante, con delle bellissime finestre ad ogiva con a lato delle colonnine in pietra dalle quali si poteva vedere gran parte della città e del porto sottostante.

«Non lo so» rispose Garreth. «Come si uccide un mago?»

«Più o meno come si uccide qualunque altro essere umano, solo facendo un po' più di attenzione.»

«Stai scherzando.»

«Forse. Forse no. In effetti non devi pensare alla tua vittima come a un mago, ma come a un essere umano. Se riuscirai ad ucciderlo dipenderà so-

lo da questo.»

«Cosa vuoi dire?»

«Come uccidi un nobile chiuso nel suo castello e circondato da guardie?»

«Lo studio, cerco di capire se esiste un modo di entrare nel castello e di eludere le guardie, di arrivare a lui quando è solo.»

«E se non c'è? O se fosse troppo rischioso?»

«Cerco di farlo uscire dal castello, di separarlo dalle guardie, di portarlo sul mio terreno, magari in uno stato di confusione e con la guardia abbassata.»

«Esatto. Non importa quanto sia imprendibile il castello o attente le guardie. Esiste sempre un modo di cambiare le regole del gioco se sai giocare. Ora un mago è come un nobile molto potente. Ha le sue guardie, le sue difese, ma se le conosci allora non potranno nulla contro di te.»

«Ma è diverso! Io le guardie le posso vedere, le difese del castello si possono superare, ma come faccio contro un incantesimo di protezione, come faccio a vedere la magia?»

«È questo il punto. Riflettici.»

«Aspetta... ho capito! Posso cercare un altro mago che mi permetta di vedere gli incantesimi o che mi dia un talismano che mi protegga da essi! È così, giusto?»

«No, non ci siamo. Così sei tu a muoverti sul terreno del tuo avversario. Anche ammesso che funzioni lui può reagire, cambiare le cose, tu no, perché non sei un mago. E poi dovresti fidarti di un altro mago, e non ci sono maghi nella Mano. Dovresti fidarti di un esterno. Comunque non ti servirebbe a nulla avere un talismano o una magia fatta da un altro se poi non fossi in grado di fare tu stesso le contromosse giuste nel momento in cui la vittima dovesse reagire. E tu non puoi fare incantesimi. Non è questa la risposta. Pensa attentamente: quand'è che una persona è più vulnerabile?»

«Facile: quando pensa di non correre più alcun rischio.»

«Esatto. E quand'è che qualcuno si sente di più al sicuro?»

«Beh... Ma certo! Subito dopo che un attacco è fallito. Quando pensa di aver vinto!»

«Bravo. Devo riconoscere che la Gilda ha scelto bene il suo cacciatore. E quindi...?»

«Quindi» continuò Garreth, ormai parlando a voce alta tra sé e sé, più che con Owan «Il momento migliore per avvicinare il mago è... Ho capito! Devo fallire. Devo attaccare il mago e fallire. Allora lui si sentirà al sicuro

e io lo potrò attaccare».

«Perfetto.»

«Già, ma come? E come faccio ad evitare che lui mi uccida?»

«Oh, non ti ucciderà. In genere la maggior parte dei maghi non ama uccidere. Al più lascia questo compito a qualche demone o a qualche servitore evocato alla bisogna. E poi vorrà sapere da te chi lo vuole morto. No. Non ti ucciderà, non subito, almeno.»

«D'accordo, ma è probabile che mi bloccherà, mi immobilizzerà o mi farà svenire. Come faccio allora ad ucciderlo?»

«Non dovrai essere tu a farlo, ma qualcosa addosso a te, qualcosa che egli non possa individuare, qualcosa di letale.»

«Qualcosa di letale, qualcosa capace di uccidere anche se io non posso muovermi, qualcosa che non sia magico e che per lui non rappresenti apparentemente un pericolo...»

«Vieni. Voglio mostrarti qualcosa...»

Quando Garreth uscì dalla casa era oramai notte fonda. Aveva passato tutto il giorno a discutere con Owan, a studiare ogni possibile dettaglio, ogni possibile scenario. Alla fine l'uomo lo aveva congedato affermando che se non era pronto ora non lo sarebbe stato mai: ormai sapeva tutto quello che c'era da sapere. Ora stava a lui studiare il vecchio mago e trovare il punto debole.

Era un Garreth molto più deciso quello che lasciò Morgane per tornare a Saffiro. Lì prese la sua roba e si preparò per il viaggio che lo avrebbe portato di nuovo a Issah. Questa volta, tuttavia, non si accodò a una carovana. Preferì affrontare il viaggio da solo. Nessuno doveva sapere del suo arrivo, neanche zio Rubeus. Per questo decise di andare direttamente alla capitale del Regno del Sud, senza passare per Dorph. Gli sarebbe piaciuto rivedere Rubeus ed Elsa, e magari portare un fiore sulla tomba di Isella, ma aveva un compito da portare a termine. Forse al ritorno, *se* ci fosse stato un ritorno...

Il viaggio da Saffiro a Morgane fu più rapido di quello che aveva fatto alcuni anni prima. Non essendo legato alla carovana si ritrovò a percorrere la vecchia strada imperiale in quasi la metà del tempo. Non incontrò né ostacoli né malintenzionati. D'altra parte un uomo solo che viaggia lungo un percorso così lungo è sì una preda appetibile per qualche bandito, ma anche un'incognita. Forse potrà sembrare strano, ma la verità era che molti banditi preferivano attaccare qualche piccola carovana o un gruppo di con-

tadini che portavano le loro mercanzie al mercato, piuttosto che un singolo individuo che avesse il coraggio di viaggiare da solo. In passato non poche bande si erano pentite di aver aggredito viaggiatori solitari poi rivelatisi potenti maghi o valenti cavalieri. Ad ogni modo, anche se fosse stato attaccato, a Garreth sarebbe bastato mostrare la sua sciarpa per scoraggiare qualsiasi aggressore: non era salutare uccidere un membro della Mano, soprattutto se in missione per la stessa Corporazione.

Quando arrivò alle porte di Issah, venti giorni dopo, era quasi notte. Garreth si recò subito alla *Locanda del Furetto Macchiato*, poco fuori dalle mura settentrionali, non distante dalla casa del vecchio mago, dove la Loggia locale gli aveva riservato una stanza. Il locandiere era un Occhio, uno dei migliori informatori della Mano. Diede a Garreth tutte le informazioni di cui aveva bisogno, incluso il nome di un Mastro Speziale che spesso aveva lavorato per la Mano.

Nei giorni successivi Garreth mise a punto il suo piano. Spese parecchio tempo ad osservare la villa del vecchio. Questi passava gran parte del tempo nella sua casa sulle colline a nordest della porta settentrionale e solo raramente veniva in città. Quando succedeva era scortato da uno strano uomo, molto alto, con delle lunghe braccia nodose che arrivavano quasi alle ginocchia, corte gambe arcuate e una grossa testa a piramide poggiata direttamente sulle spalle, praticamente senza collo. L'oste aveva detto a Garreth che si vociferava che Grunf, come veniva chiamata la guardia del corpo del mago, fosse un mezzo troll o qualcosa del genere, salvato dal mago in una sua spedizione nelle terre a nord dei Monti Oscuri. Nessuno lo aveva mai sentito parlare e il mago non gli rivolgeva mai la parola in pubblico. Si limitava a seguirlo e a obbedire ai cenni che ogni tanto Fedorf gli rivolgeva.

Il gigante viveva con il mago nella villa sulle colline e dormiva, aveva scoperto il giovane, in una stanza adiacente a quella dove dormiva il mago. Il laboratorio del mago era invece situato nel sottosuolo, sotto la casa, all'interno della stessa collina. A nessun domestico era permesso accedervi e vi ci si poteva arrivare solo scendendo una stretta scala scavata nella roccia e protetta da due porte in ferro, una in cima e una in fondo alle scale. Nessuna delle porte era dotata di serratura e potevano essere aperte solo con la magia.

Per prima cosa Garreth avrebbe dovuto liberarsi della guardia del corpo, quindi avrebbe attaccato il mago nelle sua camera da letto, possibilmente subito dopo essersi coricato.

Il giovane spese quasi una dodecade a raccogliere informazioni sul vecchio mago e a spiare la casa, a parlare con i domestici e con i fornitori della villa. Ogni volta usò un travestimento diverso, per non dare troppo nell'occhio. Essendo giovane, aveva nel travestimento uno strumento particolarmente efficace, primo perché aveva il vantaggio di potersi travestire sia da uomo che da donna, secondo perché in genere è più facile invecchiarsi che ringiovanirsi. Ad ogni modo sfruttò ampiamente questa possibilità, per cui riuscì a raccogliere tutte le informazioni che gli servivano in breve tempo e senza destare sospetti. Si procurò inoltre dallo speziale quello che gli serviva e si preparò a entrare in azione: avrebbe avuto una sola possibilità e doveva sfruttarla al meglio.

Una sera che il vecchio era nella villa con solo la sua guardia del corpo, Garreth si arrampicò lungo la parete settentrionale della villa e ridiscese dal tetto sul balconcino che dava sulla camera da letto del vecchio. Faceva particolarmente freddo, dato che erano nel pieno della Stagione del Lungo Sonno, ma non così freddo come avrebbe fatto nella sua regione natale, ai piedi dei Denti del Lupo. Quantomeno non nevicava.

Quel pomeriggio aveva già provveduto a sistemare il mezzo troll. Aveva infatti scoperto che questi era particolarmente goloso di sidro e una delle domestiche gli aveva confidato che la guardia del corpo di Fedorf fosse solita ogni sera farsi un bicchierino, prima di andare a dormire. Così aveva dato alla domestica, che faceva già parte da alcuni anni della Gilda, un potente sonnifero da versare nell'otre che il gigante teneva appeso dietro la porta della sua stanza. In effetti Garreth avrebbe preferito utilizzare un qualche veleno, per essere sicuro che il mezzo troll non piombasse nella stanza del vecchio mentre lui si accingeva ad assassinarlo, ma le regole della Mano erano ferree: solo un Dito poteva commettere un delitto, nessun altro, anche se appartenente alla stessa Gilda. Così si era dovuto accontentare di usare un forte sonnifero, capace di addormentare persino un orso. Sarebbe dovuto bastare, o almeno così sperava.

Garreth si acquattò dietro la balaustra, per evitare di essere visto dall'esterno. Fedorf lasciava quasi sempre aperta la porta che portava sul balcone, anche d'inverno, dato che la stanza rimaneva comunque calda grazie a un qualche incantesimo. Al vecchio mago piaceva molto l'aria fresca, forse perché passava molto tempo al chiuso nel suo laboratorio, pieno di odori strani e pungenti. Silenziosamente Garreth entrò nella stanza, dopo aver verificato con un piccolo talismano che gli era costato metà della tratta che non ci fossero trappole magiche all'ingresso. Fece alcuni passi e si avvici-

nò al letto dove il vecchio dormiva avvolto in una ricca trapunta di lana. Man mano che si avvicinava Garreth incominciò a sentire una certa difficoltà a muoversi, quasi che l'aria attorno a lui si stesse addensando. Cercò di indietreggiare, ma non ci riuscì: poteva solo andare avanti, ma più lo faceva, più le membra si irrigidivano finché scoprì di essere completamente immobilizzato. A quel punto una piccola arpa poggiata su un comò vicino al letto iniziò a suonare una dolce melodia, prima debolmente, poi sempre più forte, fino a che il vecchio mago non iniziò a rigirarsi e a svegliarsi. Ora Garreth non riusciva più a muovere nulla tranne gli occhi. Anche la lingua era bloccata, riusciva a malapena a respirare. Il vecchio si alzò, si stirò e si voltò. Diede appena un'occhiata al ragazzo, quindi si diresse verso un lavabo dove si sciacquò la faccia che si asciugò con un asciugamano di cotone bianco ricamato. Fedorf indossava una camicia da notte, anch'essa di cotone, ma di un bel colore blu scuro con decorazioni in oro.

«Dunque dunque...» disse il vecchio dirigendosi verso Garreth. «Vediamo un po' cosa abbiamo qua... Mmm...»

Il mago iniziò a girare attorno al giovane, poi gli sfilò dalla mano il pugnale che Garreth stringeva fra le dita come se queste fossero state di burro. Benché il giovane non riuscisse a muovere neanche un muscolo, il vecchio non ebbe alcuna difficoltà a perquisirlo: se alzava un braccio, quello rimaneva così, immobile, sollevato; se gli apriva una mano, quella restava aperta, nell'esatta posizione in cui l'aveva messa il vecchio. Era sicuramente un incantesimo di un certo livello. In fondo immobilizzare una persona non era considerata una magia eccezionale, benché non fosse certo alla portata di un apprendista, ma quella usata da Fedorf era una variante decisamente unica. Ci doveva aver lavorato sopra parecchio, senza contare che il meccanismo che l'attivava come qualcuno si fosse avvicinato al letto e quello che metteva in azione la piccola arpa erano a loro volta incantesimi diversi e, come sapeva chiunque iniziasse l'apprendistato in un magistero, sincronizzare fra loro più incantesimi, anche semplici, era tutt'altro che banale.

«Dunque, si direbbe un assassino della Mano. Vestito di nero, la sciarpa sul viso, un pugnale... avvelenato, suppongo, giusto?» Fedorf si portò davanti alla figura completamente vestita di nero, un sorriso ironico gli apparve sul volto, ma gli occhi erano tutt'altro che sorridenti. Sebbene infatti il vecchio avesse un aspetto del tutto innocuo, con la sua folta barba bianca, l'aspetto paffutello e i lunghi capelli bianchi sulle spalle, non si arrivava a quell'età e in quella posizione nel Magistero se non si era più che capaci

di cavarsela in ogni possibile situazione, specialmente in quelle pericolose. Fedorf non era un ingenuo, ma negli ultimi tempi sembrava avere un chiodo fisso. Chi lo conosceva bene diceva che erano oramai diversi mesi che il vecchio aveva spesso la testa fra le nuvole e questo era sicuramente un problema per un mago nella sua posizione. Venutolo a sapere, Garreth aveva giudicato fosse un'occasione irripetibile. Qualunque fossero i problemi del vecchio, quello era il momento migliore per attaccare. Per questo aveva deciso di accelerare i tempi e organizzare l'agguato dopo solo una dodecade di appostamenti invece del canonico mese, raccomandato dalla Gilda per tutte le missioni di una certa complessità. Naturalmente questo non rendeva la missione meno rischiosa o garantiva in alcun modo il successo, come aveva dimostrato l'ingegnosa trappola nella quale il giovane era caduto.

«Allora, chi è che ti ha mandato? Qualcuno del Magistero? No... non penso. Io credo che la mente che c'è dietro questo tentativo si trovi molto più lontano, molto, molto lontano, oltre i Denti del Lupo. Ho ragione?»

Garreth avrebbe aggrottato la fronte se avesse potuto. I Denti del Lupo? Cosa c'entravano adesso i Denti del Lupo, e a chi si stava riferendo il vecchio? Sentir nominare la grande catena montuosa che dominava la terra che lo aveva visto nascere lo confuse, e non poco. Era da tanto tempo che non pensava più ai suoi, a quello che era successo, e solo allora si accorse che in qualche modo il suo impegno come assassino, l'acquisita abilità, il lungo addestramento, erano stati solo un modo per rimuovere completamente i due tragici eventi che avevano caratterizzato la sua giovinezza: la morte dei suoi e l'aggressione a Isella.

«Ah, già, dimenticavo... Aspetta...»

Il vecchio si voltò, andò verso il comò dove era poggiata l'arpa e suonò un paio di note delicatamente.

«Bene, adesso puoi parlare. Allora» continuò il mago ritornando verso la figura, ancora stretta nella morsa invisibile. «Chi è che ti ha mandato?»

Garreth mosse la mascella, intorpidita dalla strana magia, agitò la lingua e cercò di spostare la testa, ma quest'ultima rimase bloccata nella stessa posizione di prima. Evidentemente le brevi note avevano liberato solo bocca, lingua e gola in modo che potesse parlare, e niente più. Era quello che aspettava. Il giovane farfugliò qualcosa, come per cercare di rispondere al vecchio.

«Come? Cosa hai detto? Cos'è, ti sei ingoiato la lingua?»

Il vecchio si avvicinò di più al giovane che lo sovrastava quasi di una

buona testa.

«Avanti ragazzo, parla più forte che così non ti sento.»

Fedorf accostò la sua testa al volto del giovane, allungando il collo per sentire meglio. A quel punto Garreth inspirò profondamente con il naso, schiacciò con i denti la piccola capsula di pasta di legno bianco che aveva tenuto in bocca fino a quel momento e ne soffiò il contenuto sul volto del vecchio. Una polvere rossa sottilissima avvolse il viso del mago, gli penetrò nel naso, nella bocca e negli occhi. Questi, preso di sorpresa, arretrò barcollando e cadde all'indietro sul letto che aveva alle spalle.

«Maledizione! Alaçh kebèl se feð...» il mago cercò di continuare ma iniziò a tossire, le braccia cominciarono a muoversi a scatti finché tutto il corpo non fu scosso da convulsioni frenetiche. Nel frattempo Garreth sentì che il veleno aveva iniziato a fare effetto anche su di lui. La polvere rossa chiamata il Polline dei Demoni, infatti, era un veleno potentissimo, capace di creare seri problemi anche a chi si fosse premunito in precedenza prendendo l'antidoto. Garreth si era allenato per diversi giorni con una polvere sottile e innocua usata dai pasticceri e formata da un polline sottilissimo, molto simile, a parte il colore, al Polline di Demoni - che tra l'altro non era polline ma spore di un fungo che cresceva nelle foreste a est di Urras - prima di riuscire a soffiare la maggior parte della sostanza fuori dalla bocca prima che si attaccasse alla lingua e si impiastricciasse di saliva. L'antidoto, infatti, avrebbe funzionato solo se lui avesse ingerito una quantità minima della sostanza, altrimenti sarebbe morto anche lui. Anche così il veleno gli avrebbe procurato comunque violenti spasmi tanto che c'era persino la possibilità che gli bloccasse il cuore. Il giovane, tuttavia, fu fortunato. Sebbene non lo avesse previsto, la stessa magia che lo aveva immobilizzato funzionò anche da calmante impedendo al veleno di provocare a Garreth pericolose convulsioni. Così, grazie all'antidoto e all'incantesimo di protezione del vecchio Fedorf, il giovane riuscì ad evitare che quel po' di veleno che comunque aveva ingerito gli provocasse seri danni. Il mago, invece, non fu altrettanto fortunato. Il veleno colpì rapidamente tutti i muscoli, generando violenti spasmi che impedirono al vecchio di reagire con la magia.' Il tutto durò oltre due minuti. Il veleno infatti era potente, ma non uccideva subito, dato che la morte in genere sopraggiungeva per infarto, non riuscendo più il cuore a sostenere lo sforzo eccessivo imposto dalle convulsioni. In effetti i muscoli continuarono a scattare impazziti ancora per quasi un minuto dopo che al vecchio era scoppiato il cuore. Infine il silenzio tornò nella stanza.

Garreth provò allora a muoversi. Sapeva che la magia aveva bisogno dell'energia del vecchio mago per potersi sostenere. Fintanto che rimaneva inattiva, ne era sufficiente una piccolissima quantità, ma una volta attivatosi, l'incantesimo richiedeva parecchia energia. Fedorf non avrebbe comunque potuto tenerlo immobilizzato a lungo. Per questo aveva avuto fretta di farlo parlare, cosa che gli era costata la vita. Forse, se non avesse avuto la testa persa in altri pensieri, invece che cercare di interrogarlo lui stesso, avrebbe potuto chiamare il suo servitore per farlo legare ben bene e torchiarlo poi con tutta calma, ma la fretta e una certa distrazione lo avevano tradito e ora giaceva morto, di traverso, sulla trapunta di lana.

Pian piano l'incantesimo incominciò a indebolirsi e in meno di mezz'ora Garreth fu libero. Non appena la magia cessò di avere effetto il giovane cadde in avanti. I muscoli intorpiditi delle gambe non erano ancora in grado di sostenere il corpo. Si sentiva un po' come quando, da ragazzo, si era preso una brutta bronchite ed era dovuto restare a letto quasi due settimane: il primo giorno che Beth gli disse che poteva alzarsi si era sentito le gambe come di ricotta. Gli ci erano voluti parecchi minuti prima di riuscire a stare in piedi. Anche ora gli ci volle un po', anche se il lungo addestramento presso la Gilda gli aveva insegnato diverse tecniche per far tornare la circolazione efficiente dopo una lunga immobilità. Evidentemente la magia di immobilizzazione aveva in qualche modo alterato temporaneamente la sua fisiologia o comunque doveva avere degli effetti collaterali. Garreth aveva la nausea e qualche difficoltà a tirarsi su dritto, così si sedette con le spalle al muro, le gambe allungate in avanti, leggermente piegate e iniziò a fare alcuni esercizi di respirazione. Dopo qualche minuto riuscì ad alzarsi e in breve si sentì di nuovo bene. Era fatta. C'era riuscito. Non era abitudine degli assassini della Gilda esultare per un lavoro ben fatto, ma uccidere un mago come Fedorf non era impresa da poco: sarebbe diventato famoso nella Gilda.

L'esaltazione durò tuttavia solo un momento. Ora doveva andare, ma prima c'erano ancora un paio di cose da fare. Garreth prese il vecchio e lo adagiò sul letto, quindi lo coprì con la trapunta, in modo che sembrasse che dormisse. Poi si guardò intorno. L'accenno ai Denti del Lupo lo aveva incuriosito. Non sapeva perché, ma sentiva che sotto c'era qualcosa di più, qualcosa che lo riguardava. Era solo una sensazione, ma Garreth si era abituato a fidarsi del proprio istinto e così, invece di andarsene, come avrebbe dovuto fare, si mise a frugare nella stanza. Fu così che trovò una lettera scritta con una calligrafia minuta. La prese e le diede velocemente una

scorsa. A prima vista il contenuto sembrava non avesse senso. Probabilmente era scritta in un qualche codice segreto. Eppure Garreth sentiva che quella lettera era importante, che avesse un significato speciale per lui. Inoltre parlava delle montagne del nord... E se fossero stati i Denti del Lupo? Cosa aveva detto il vecchio? Che il mandante del suo omicidio si trovava oltre la grande catena montuosa nel nord del continente. Una coincidenza? Il suo istinto gli diceva di no. Così ripiegò rapidamente la lettera e se la mise nella tasca interna del corpetto; quindi fece un altro breve giro di perlustrazione della stanza e uscì così come era entrato.

Il cuore gli batteva forte. Non vedeva l'ora di rientrare alla locanda per leggere la lettera. Aveva violato una delle regole della Gilda: mai asportare dal luogo del delitto un qualsiasi oggetto di proprietà o meno della vittima, a meno di non aver ricevuto un esplicito ordine dalla Mano. Eppure doveva sapere, doveva capire. Aveva la sensazione di trovarsi in un gioco più grande di lui e la cosa non gli piaceva per niente. Ma forse era solo la tensione degli ultimi giorni che lo stava facendo diventare paranoico. O forse no.

Capitolo XI

Garreth tornò rapidamente alla *Locanda del Furetto Macchiato*, si chiuse nella piccola stanza e accese la lampada a olio attaccata a un gancio sul muro, al di sopra del tavolinetto macchiato dal tempo e da qualche ospite sgarbato. Quindi si sedette, tirò fuori la lettera che aveva trovato nella stanza da letto di Fedorf e si mise a leggerla. Non sapeva perché si stesse comportando così; avrebbe dovuto fare subito i preparativi per andarsene, la sua missione era finita e non c'era più alcun motivo di restare, ma provava come uno strano senso di urgenza, un'ansia inspiegabile che non provava più da quando era un ragazzo. In qualche modo sentiva che quella lettera era importante per lui e che non era stato un caso che fosse finita fra le sue mani. Garreth non credeva al Fato, ma in quel momento aveva la netta sensazione di far parte di un qualche gioco fra gli Dèi e che questi gli avessero riservato un ruolo importante in quella partita. Scosse la testa. Adesso stava veramente lavorando di fantasia. Forse era il fatto di avere ucciso un potente mago che gli stava dando alla testa. «Riporta i piedi per terra, Agi» si disse. «Qui non ci sono fatti misteriosi od oscuri presagi. Qualcuno voleva il vecchio morto e lo ha avuto. Magari proprio qualcuno del suo Magistero, anzi, certamente è così. Leggiamo questa lettera, ci togliamo la cu-

riosità e ce ne torniamo a Saffiro a festeggiare. Discorso chiuso.»

La lettera era scritta su una carta molto sottile ma robusta, che si piegava facilmente, non la solita pergamena arrotolata o la pesante carta gialla che usavano i nobili e i sacerdoti. La superficie era appena ruvida, biancastra, piacevole al tatto, mentre la scrittura era chiara, leggermente obliqua, molto fine, con l'inchiostro nero e ben marcato. Garreth non aveva mai visto una lettera come quella, ma sapeva che quel tipo di carta si prestava ad essere piegata più volte in modo da poterla infilare in qualche scomparto segreto, dato che anche ripiegata aveva poco spessore. Una cosa era certa: doveva essere costata parecchio.

Saluto il mio Maestro ed Amico,
che tu possa poggiare sempre il piede sulla tua ombra
e che mai nessuna ombra poggi il suo su di te.

Il mio viaggio è quasi giunto al termine e il raccolto è stato scarso. Il vento ha portato molti semi, come al solito, ma ben pochi hanno germogliato. Uno tuttavia ha dato frutti e sono frutti amari. Nel nord, dove il lupo mostra i denti, ho trovato le tracce che stavamo cercando. Dove prima erano pascoli e greggi ora c'è solo silenzio, ma un agnello, si dice, è riuscito a fuggire alla caccia e si è diretto a sud. La cosa più importante è che seco porta un segno del branco. Ora sono sulle sue tracce, ma l'usta è vecchia e il tempo mi è avverso. Il gelo si prepara a scendere dai monti e noi non sappiamo ancora come proteggerci dal freddo. Eppure sono vicino, lo sento. La chiave è a portata di mano, ma dove sia mi è ignoto. Gentile dicono sia l'agnello scampato al massacro e tagliente il segno sul suo manto, tagliente e oscuro. Nella città delle guglie è stato curato e lì ha lasciato il suo segno che pure è andato perduto. Ma non si è fermato. Il vento lo ha portato più a sud e così sono sceso verso le verdi pianure, ho lanciato nel vento il mio richiamo e ho avuto risposta. Dove la vista spazia dai

monti al mare ho ritrovato la pista, ma ancora una volta le ceneri erano ormai fredde. Così ho seguito il vento e sono arrivato al mare. Là ho scoperto che l'agnello è diventato lupo e che il lupo ha lanciato la sua tana per tornare sui suoi passi. Quale sia la sua preda mi è oscuro, ma ho un terribile presentimento per cui, ti prego, cammina sempre dove il sole illumina la strada. Presto tornerò a riposare sotto il platano vicino al pozzo e allora potremo parlare ancora di lupi e di agnelli, di luci e di ombre, di pietre e di sangue.

Possa il tuo cuore battere il tempo che ci separa.

La lettera non era firmata. In fondo, nell'angolo inferiore a destra, c'era un segno, una specie di nodo racchiuso all'interno di un semicerchio.

Il testo era ovviamente redatto in un qualche codice. Garreth era abituato a quel genere di messaggi. Lui stesso li aveva usati più di una volta per comunicare con il suo Maestro. Il problema era che quel tipo di codice si basava sempre su qualcosa di cui erano a conoscenza solo mittente e destinatario, altrimenti diventava del tutto incomprensibile. In genere, infatti, lo scritto non era costruito a partire da uno schema preciso, ma piuttosto si poggiava su tutta una serie di riferimenti e doppi sensi che solo chi conosceva già il contesto poteva comprendere. Nonostante questo non era un metodo sicuro e veniva usato solo quando si era certi che il messaggio sarebbe arrivato sicuramente a destinazione. In effetti serviva per lo più per rendere il testo oscuro a un lettore occasionale, magari a un messo o comunque a un servitore. Un eventuale nemico, conoscendo in effetti il contesto della missiva, poteva facilmente decifrarlo, a meno che non fosse stato ulteriormente protetto, magari con un incantesimo. Doveva essere proprio così, pensò Garreth. Probabilmente la lettera era stata protetta in qualche modo: quando lui l'aveva presa era già stata aperta e letta, per cui l'incantesimo era stato ovviamente spezzato. Anche così non era comunque

facile comprenderne il senso, eppure... C'era qualcosa in quella lettera che gli sfuggiva, qualcosa di familiare.

«Va bene, vediamo cosa ne viene fuori.»

Garreth iniziò a leggere e rileggere la lettera più volte, poi la ripiegò e scese a fare colazione. Non aveva rinunciato, anzi. Era una tecnica che usava spesso. Aveva imparato che la sua mente continuava a lavorare su un problema anche mentre stava facendo altre cose, anzi, meno si concentrava e più la sua mente lavorava veloce.

Quella mattina non c'era quasi nessuno nella locanda. Mangiò rapidamente una zuppa calda di verdure, un pezzo di formaggio stagionato di pecora e una decina di noci, quindi tornò nella stanza, chiuse bene la porta, tirò fuori la lettera, l'aprì sul tavolino e si concentrò sulla prima frase, subito dopo il saluto di rito.

Tutto il discorso sul raccolto e sui semi era abbastanza chiaro. Era evidente che Fedorf aveva mandato un suo allievo a fare una qualche ricerca. Era abbastanza comune fra i maghi. Probabilmente il giovane aveva trovato parecchie tracce ma solo una aveva dimostrato di essere attendibile. Nel settentrione, a quanto sembrava, *dove il lupo...* Ma certo, i Denti del Lupo, la traccia era stata trovata proprio nel territorio natale di Aggart. Ecco cosa c'era di familiare. Il nord, i lupi, il freddo. Tutta l'infanzia di Aggart era trascorsa all'ombra delle alte montagne che separavano il Regno del Nord dalla costa meridionale dei Mari di Cristallo. Ma allora... No, non era possibile, doveva essere una coincidenza, eppure... Un massacro, un sopravvissuto. Aggart non aveva mai sentito parlare di massacri nel nord negli ultimi anni a eccezione di uno, uno del quale aveva una conoscenza diretta e che, a quanto ne sapeva, aveva visto solo una persona salvarsi: lui stesso. Possibile che il giovane mago stesse parlando di lui? Ma se fosse così? Allora qual era il significato della parte restante della lettera?

Se era lui l'agnello, allora il segno doveva essere... la lama, la lama nera! Ecco cosa stava cercando il mago. Adesso era tutto chiaro. Un segno tagliente e oscuro, la lama che aveva trovato nella fattoria al suo ritorno e che... Ma quella lama non era stata consegnata a un mago e portata a Loth? Come mai il vecchio non ne sapeva nulla? Forse si era sbagliato, forse l'agnello non era lui e tutti i riferimenti iniziali erano solo una coincidenza. Eppure la *città delle guglie* era sicuramente Loth. Così infatti veniva chiamata in passato la capitale dell'Antico Impero sulla quale era stata costruita l'attuale Loth. Quindi la lama era andata perduta! Ma come era possibile perdere un oggetto del genere? E di quale gelo stava parlando la lettera e

perché il mago diceva che non sapeva come proteggersi dal freddo? Una minaccia, una minaccia dal nord, una minaccia così pericolosa da impaurire persino un mago potente come Fedorf... Non potevano che essere i demoni che avevano distrutto Oressa, ma perché un mago avrebbe dovuto avere paura di un'orda di demoni che scende dai monti settentrionali? Tutti sanno che un demone non può restare a lungo lontano dal piano dal quale proviene. Già il fatto che si possa formare un'orda di demoni è quasi incredibile. Servirebbero decine di evocatori solo per farli giungere nel piano dove vivono gli uomini, figuriamoci tenerceli a lungo! E se fosse questa la minaccia? Se qualcuno avesse trovato il modo di evocare un esercito di demoni? No, era impossibile. Una cosa del genere non succedeva neanche nelle storie che si raccontavano la sera attorno al fuoco, neanche nelle favole per bambini. E poi anche l'orda che aveva attaccato Oressa era svanita nel nulla, a dimostrazione che non era possibile per un demone stare a lungo lontano dagli inferi. Figuriamo arrivare a Loth o addirittura a Issah dai Denti del Lupo! Tutto ciò non aveva senso.

Garretti si alzò e prese a camminare su e giù nella piccola stanza. Era confuso. Il suo cuore gli diceva che una grave minaccia incombeva sui Quattro Regni, una minaccia legata in qualche modo all'evento che aveva caratterizzato così profondamente la sua esistenza. La testa tuttavia gli diceva di tenere i piedi per terra, di limitarsi a quello che sapeva e di evitare speculazioni in una materia, per giunta, di cui sapeva ben poco.

Tornò a sedersi davanti al tavolo e rilesse la lettera ancora una volta. Ormai era certo che stesse parlando di lui. D'altra parte se il *segno tagliente e oscuro* era la lama, allora l'*agnello gentile* doveva essere lui. Ma certo! Che stupido. Agi, il suo nome da fanciullo, voleva dire proprio *gentile*! Come aveva fatto a non accorgersene prima! Dunque il giovane mago conosceva il suo nome. Ecco come aveva fatto a seguire dopo tanti anni la sua traccia fino a Issah prima e a Morgane poi. Perché era evidente che *le pianure spazzate dal vento* erano quelle del Regno del Sud e il mare, il mare del quale si parlava nella lettera doveva essere quello di Horda. Non solo. Il mago doveva avere scoperto che lui era entrato nella Mano, *l'agnello che si mutava in lupo*, il lupo che torna sulle sue tracce, che torna a nord, a Issah! Maledizione! Sapeva che era in caccia e forse aveva intuito che la preda di Garreth era proprio il suo Maestro. Forse in quello stesso momento lo stava cercando con le sue arti magiche. Doveva lasciare Issah, subito! Diede un'altra occhiata all'ultima frase, rimasta ancora oscura, poi piegò la lettera, la ripose nella tasca anteriore del corpetto e iniziò a preparare i ba-

gagli.

In dieci minuti fu pronto, uscì dalla stanza e scese al piano inferiore. La locanda era ancora deserta a parte due stranieri seduti al tavolo vicino al fuoco e un gruppo di *vaccari*, probabilmente arrivati per il Mercato della Carne che si svolgeva tutti i mesi al cambio della dodecade. I vaccari erano pastori a cavallo che guidavano le mandrie di vacche al pascolo nelle grandi praterie a sud di Issah. Erano gente piuttosto rozza, che non amava gli stranieri e che considerava straniero chiunque non facesse parte della propria *grippa*, ovvero di quel gruppo, generalmente formato da fratelli, cugini o comunque parenti, che seguivano una mandria. In genere una grippa non superava i dodici membri. Quella che si era fermata alla locanda era di cinque elementi, uno più brutto e sporco dell'altro, o almeno cinque erano quelli che si erano fermati a bere e mangiare un boccone prima di recarsi al mercato.

Quattro vaccari erano seduti a un tavolaccio e stavano mangiando come se non avessero toccato cibo da un mese, e forse era proprio così; il quinto, un tipo piuttosto corpulento, che indossava delle pesanti braghe di pelle e una giacca di montone, era in piedi al banco a bersi una birra. I due stranieri invece davano quasi le spalle a Garreth che, da dove si trovava, non riusciva a vederli in faccia. Anche loro stavano mangiando, in silenzio, cosa che invece sembrava impossibile ai quattro vaccari seduti poco più in là, ché a ogni boccone o sorsata si scambiavano battute, per lo più oscene, e sembravano fare a gara a chi sapesse ruttare più forte. Garreth sperò che si limitassero ai rutti.

I due stranieri sembravano entrambi abbastanza giovani, probabilmente erano della sua stessa età. Due ragazzi, almeno così gli sembrò al momento. Uno portava un ampio mantello con il cappuccio che gli scendeva dalle spalle. Aveva i capelli corvini, lunghi, legati dietro la nuca a formare una coda. L'altro era biondo, con i capelli molto corti e la pelle scura, di un bel bronzo. Stava dirigendosi verso la porta che dava sulla stalla quando il vaccaro che stava appoggiato al bancone, si rivolse a uno dei due stranieri, quello con i capelli biondi corti, e disse in tono ironico:

«Guarda guarda che bocconcino. Non dovresti andartene in giro da solo. Qualcuno potrebbe scambiarti per una ragazzina e da queste parti le ragazzine sono sempre le benvenute, vero ragazzi?».

I quattro al tavolo si lasciarono andare a un coro di assensi e qualche battuta a bocca piena, per lo più incomprensibile.

«Davvero? E che fate alle ragazzine, da queste parti?» rispose il ragazzo

lentamente, con voce ferma, senza tuttavia voltarsi. In effetti aveva una voce alquanto acuta, almeno rispetto a quella bassa e roca del vaccaro.

«Beh, se vuoi te ne posso dare una dimostrazione. Che ne dici di venir sul retro con me, così te lo spiego?»

«Dai ragazzo! Bryok è un maestro in queste cose, vero fratellone?» disse uno dei quattro al tavolo, un tipo che sembrava la fotocopia sputata di quello al bancone ma con almeno una decina di anni di meno.

«A giudicare dalla puzza che arriva fino a qui, deve aver dato abbondanti spiegazioni alle sue vacche il tuo Bryok» replicò il ragazzo, alzando ulteriormente il tono di voce.

Per come si stavano mettendo le cose, Garreth giudicò opportuno uscire al più presto dalla locanda. In quel momento l'ultima cosa che desiderava era farsi coinvolgere in una rissa da taverna. In genere in quei casi, finiva sempre che qualcuno chiamasse la Guardia e questi guardavano poco per il sottile: prendevano tutti gli avventori e li sbattevano in qualche cella per un paio di giorni per poi buttarli fuori dalla città a calci, dopo essersi presi tutto quello che avevano. Il giovane assassino voleva lasciare Issah, ma non certo in quel modo. Il problema era che l'uscita era vicino al tavolo dei due stranieri e che per arrivarci doveva passare fra loro e il tavolaccio al quale erano seduti i quattro vaccari. Per esperienza sapeva che in quelle situazioni era meglio non passare lungo la traiettoria di un eventuale coltello. Anche la porta sul retro non era di immediato accesso: avrebbe dovuto girare attorno al bancone e passare davanti a quello che era stato chiamato Bryok. Così decise di rimanere accanto al sottoscala per poi defilarsi al primo accenno di scontro.

Mentre Garreth rifletteva sul da farsi uno dei quattro vaccari al tavolo si alzò, tirò fuori un coltellaccio che avrebbe potuto squartare un bue, lo agitò davanti a sé e gridò:

«Ehi ragazzina, se preferisci posso usare questo nel tuo didietro.»

Il giovane si voltò lentamente, sempre restando seduto. Ora che Garreth lo vedeva meglio, effettivamente sembrava una ragazza. Era vestito come un cacciatore delle foreste meridionali, un abbigliamento leggero ma molto robusto, stivali morbidi rinforzati in punta e al tallone, ampi pantaloni di panno, una camicia di stoffa pesante e una giacca di daino. Alla cintura portava un coltello a lama larga mentre, infilata dalla parte opposta, c'era una piccola ascia con un puntale alla fine del manico. La cosa che lo colpì di più fu il volto. Sulla pelle abbronzata delle guance spiccavano alcuni strani tatuaggi geometrici di colore blu scuro, mentre sulla fronte c'era uno

strano simbolo che sembrava un serpente arrotolato o un cavallo stilizzato. Difficile dirlo.

«Non ne dubito, dato che è l'unica cosa rigida che ti è rimasta.»

«Razza di...» l'uomo fece per lanciarsi sul ragazzo ma Bryok lo bloccò. «Aspetta, Blyth.»

«Che c'è? Io lo faccio a pezzi quel ragazzino e lo do in pasto ai cani.»

«Aspetta, ti ho detto. Quello non è un ragazzino.»

«Come sarebbe a dire? E che diavolo sarebbe, un elfo?» replicò quello che sembrava il più giovane dei cinque. Alla battuta gli altri tre vaccari seduti scoppiarono in una fragorosa risata.

«No, Withell, non è un elfo» rispose Bryok quando le risate cessarono. «Testa di rapa. È una donna.»

«Stai scherzando? Una donna? Una vera donna? Ehi, bellezza, cos'è? Ti piace vestirti da maschietto? Su, apriti la camicetta, fammi vedere se c'hai le zinne, che son tre mesi che vedo solo quelle di vacca.»

«Davvero? Perché? Tu saresti...» iniziò a ribattere la ragazza, alzandosi lentamente in piedi e rivolgendosi verso Blyth. Effettivamente, ora che Garreth poteva osservarla meglio doveva trattarsi di una ragazza. Aveva evidentemente fasciato il seno, ma il cavallo dei pantaloni era troppo aderente per essere un uomo. Durante il battibecco, il giovane assassino si era spostato sulla destra della scala che portava alle camere. Da lì riusciva a distinguere meglio i due, anche se l'altro straniero, o l'altra, a questo punto non era più sicuro se si trattasse di un uomo o meno, teneva la testa china e in ombra. Il compagno della ragazza, infatti, aveva continuato a mangiare in silenzio per tutto il corso della discussione, ma ora aveva poggiato la mano destra sul braccio della donna. Questa abbassò lo sguardo verso di lui, poi, evidentemente stizzita, si girò e tornò a sedersi.

Nel frattempo Bryok si era avvicinato ai compagni di grippa, e stava osservando con maggiore attenzione il tavolo dove erano seduti i due stranieri. Dietro al tavolo, appesi a un gancio, c'erano un arco corto e robusto, di quelli che si usano da cavallo, una faretra piena di frecce e una corta sciabola arcuata con la lama più stretta al manico che alla punta e che sembra-

va una specie di lunga foglia curvata. Accanto c'era un pesante mantello di panno verde scuro e a terra era poggiato un grosso zaino, un paio di bisacce da cavallo e due coperte arrotolate. L'arco soprattutto colpì Garreth. Sembrava uno di quegli archi usati dai nomadi delle steppe del nord. Qualche volta da ragazzo ne aveva visti alcuni. Ogni tanto passavano per Oressa per scambiare pelli con strumenti di metallo e punte per le frecce. Si trattava di archi molto duri da tendere. Erano un'arma temibile. Utilizzavano frecce molto spesse e punte a due o quattro lame che potevano tranquillamente trapassare una corazza a breve distanza. Al contrario degli archi lunghi, non erano molto adatti per tirare su un bersaglio molto lontano; venivano usati soprattutto a distanza ravvicinata, mezza corda al massimo. Tuttavia quell'arco sembrava diverso. Era più pesante, con uno strano strumento a forma di T montato orizzontalmente al centro del montante e una serie di agganci nei quali erano collocate tre frecce. Anche Bryok doveva aver notato l'arco.

«Ehi, io so *cosa* sei tu! Tu non sei una donna. Sei un'amazzone!»

«Stai scherzando, fratello? Le Amazzoni non esistono, sono solo favole per ragazzini. Donne che combattono come uomini e che vivono in tribù di sole femmine nel cuore della giungla al di là delle mura, oltre il deserto di Davenhert. Sono tutte storie.»

«No, non sono storie. Una volta ho conosciuto un tale che mi ha raccontato di aver incontrato un esseno che gli aveva raccontato che ad ovest del suo paese c'è una terra dove vivono diverse tribù di donne guerriere. Si dice che rapiscono i ragazzini, li crescono fino a che non sono adulti, e dopo averci fatto sesso se li mangiano.»

«Li mangiano? Per la coda di Fenner, ma che razza di bestie sono?!»

«Ehi, tu. Dov'è la tua compagna? Non è forse vero che ve ne andate sempre in coppia voi Amazzoni? Perché non la chiami? Magari potremmo fare qualcosina in tre, che ne dici?»

«Smettila Blyth, lasciala stare.»

«Non avrai paura di una ragazzina, vero Bryok? Guardala. Ce ne vogliono due come lei per fare una vera donna.»

«Ti riferisci a Flossy la Rossa, Blyth?» intervenne un altro. «Quella è così tanta che per montarla ti ci devi arrampicare sopra!» I vaccari scoppiarono a ridere alla battuta, tutti meno Bryok, che evidentemente, oltre ad essere il fratello maggiore di Blyth e Withell, doveva anche essere il capo della grippa.

«Va bene ragazzi, adesso basta. Abbiamo altro da fare. Tra poco apre il

mercato, per cui finite quella roba e andiamo.»

«Ehi, aspetta. Non abbiamo ancora finito!» disse uno dei quattro che finora si era limitato a un paio di risate sguaiate.

Era il più vecchio dei cinque, probabilmente un cugino di Bryok, e aveva il volto butterato dal vaiolo. «Sono tre mesi che non mi faccio una donna. Amazzone o non amazzone quella è una donna, fino a prova contraria, e a quest'ora i bordelli sono chiusi. Ci metto un attimo, tanto le vacche mica scappano.»

«Ehi, ma non lo sai che alle Amazzoni piacciono solo le femminucce? Quella magari è ancora vergine!»

«Meglio ancora. Ci sarà di più da divertirsi. Sapete ragazzi come fanno sesso le lesbiche? Se la leccano, ecco come fanno. Sanno lavorare di bocca quelle...» continuò il vecchio afferrando un cosciotto d'oca e portandoselo alla bocca.

Il coltello prese in pieno la carne a un soffio dalle labbra dell'uomo e gli strappò di mano il cosciotto per andarsi a infilzare nel muro di legno poco a lato della finestra posta in fondo al tavolaccio. Nella locanda calò il silenzio. Con un movimento sinuoso l'amazzone si alzò dal tavolo e si diresse verso l'arma piantata nel muro. Si muoveva come un felino. Ora che la vedeva camminare Garreth si rese conto che la ragazza era molto più robusta di quanto sembrasse a prima vista. Sarebbe stata un'ottima assassina. Era calma, sicura di sé, emanava un senso di potenza e allo stesso tempo di grazia, quasi di leggerezza. Il sedere era tondo e sodo, le cosce robuste, le spalle larghe, le braccia muscolose, di un muscolo lungo che faceva pensare più allo scatto che alla potenza. Comunque un animale indubbiamente molto, molto pericoloso, pensò fra sé il giovane, osservandola da una prospettiva *professionale.*

«Scusa. M'è scappato» disse l'amazzone passando accanto al vaccaro che stava ancora con la bocca semiaperta e lo sguardo fisso sulla mano che fino a pochi secondi prima teneva il cosciotto. La donna recuperò il coltello, quindi si chinò a prendere da terra il cosciotto, gli diede un morso e lo gettò sul tavolo davanti al vecchio.

«Niente male. Forse un po' troppo speziato» commentò, con voce più bassa, facendo per tornare al tavolo. Il suo compagno in tutto ciò non si era neanche voltato a osservare la scena. Continuava a sorseggiare imperterrito la sua birra e a guardare fuori dalla finestra opposta a quella dove si trovava la ragazza.

L'amazzone non aveva fatto neanche un passo che il vecchio vaccaro si

alzò, si girò e le si gettò addosso con un urlo, ma lei quasi neanche si spostò, scivolò di lato quel tanto che le bastò per schivare il vecchio, quindi poggiò il piede nell'incavo della gamba sinistra e spinse, mentre la mano spingeva il collo sotto al mento dell'uomo. Questi crollò in ginocchio. Allora lei gli sollevò la testa e rapidamente lo colpì alla gola con un colpo secco ma non troppo forte, notò Garreth. Notevole, pensò. Come la maggior parte degli assassini non gli piacevano quelli che uccidevano facilmente e per motivi futili. Il vecchio cadde in avanti sputando e tossendo, cercando di riprendere a respirare. La ragazza tornò al tavolo mentre il giovane Withell si inginocchiava accanto al vecchio per dargli una mano.

«Zio? Zio? Maledizione, che gli hai fatto, puttana?»

«Nulla ragazzo, non gli ho fatto *nulla*... ancora. Ma se non ve ne andate subito da quella porta vi giuro che le vostre vacche dovranno trovarsi altri padroni.»

«Maledetta sgualdrina» gridò il ragazzo alzandosi, ma non riuscì a fare pochi passi che una mano lo prese per una spalla e lo fece girare così velocemente che per poco non cadde a terra anche lui.

«Adesso basta. Come ho *già* detto, abbiamo altre cose da fare. Andiamo. Dai una mano al vecchio.»

«Ma...»

«Cos'è che non hai capito di quello che ho detto?»

«Va bene, ma non finirà qui. Ci rivedremo» mugugnò il ragazzo girando la testa di sbieco verso l'amazzone che aveva ripreso tranquillamente a mangiare.

La donna non commentò.

Nel frattempo Garreth si era spostato verso l'altro lato del bancone. Aveva visto abbastanza e comunque aveva perso anche troppo tempo. A quest'ora avrebbe già dovuto essere fuori dalle mura. Stava per dirigersi verso la porta sul retro quando sentì una voce alle sue spalle:

«Non così in fretta.»

Garreth si girò portando la mano sinistra sotto il mantello e lasciando scorrere verso il basso la cinghia della sacca che portava in spalla, in modo da essere più libero in caso di un eventuale scontro. Chi aveva parlato era il compagno dell'amazzone. Come aveva già potuto notare, almeno in parte, era un uomo alto, abbastanza magro, con la pelle candida come la neve e i capelli corvini. Quelli che più colpirono Garreth, tuttavia, furono gli occhi. Erano neri come la pece, profondi, sembravano due fori nel volto pallido del giovane. Le mani erano ben curate, le dita lunghe e sottili.

Quell'uomo non doveva mai avere usato una vanga e neppure una spada, eppure Garreth sentì che in qualche modo era pericoloso, molto pericoloso.

«Sto cercando una persona. Forse tu puoi darmi una mano.» L'uomo aveva una voce profonda, pacata, con un leggero accento orientale.

«Mi spiace» rispose Garreth pesando bene le parole. «Ma non sono di qui. Non conosco nessuno da queste parti. Ora devo proprio andare.»

«Sono sicuro che questa persona la conosci. Si chiama Aggart, Aggart di Oressa. Mai sentito questo nome?»

«No» disse Garreth e fece per voltarsi di nuovo.

«FERMATI!» La parola fu pronunciata piano, quasi sottovoce, eppure rimbombò nella testa di Garreth come un tuono. Si girò di nuovo. Le cose si mettevano male. Provò ad afferrare il pugnale che teneva sotto il mantello, a sinistra, ma la mano non ne volle sapere di muoversi. «Ho detto FERMATI.»

«Oh no, di nuovo» pensò il giovane. «Paralizzato da un incantesimo due volte nello stesso giorno. E adesso come ne esco?»

«Bene, e adesso dimmi, come ti chiami? Qual è IL TUO NOME?»

«Ga... Garreth» la lingua si mosse quasi da sola e prima che Garreth potesse impedirlo pronunciò il suo nome nella Gilda.

«Garreth? Forse mi sono sbagliato. Va bene, puoi andare...» l'uomo si voltò senza curarsi più dell'assassino. Dopo qualche secondo le membra si sciolsero come era già successo la notte precedente, solo che questa volta Garreth non crollò a terra. Mosse un po' le articolazioni, quindi raccolse la sacca e si girò per uscire dalla locanda.

«Quello doveva essere l'apprendista del vecchio Fedorf» pensò il ragazzo. «Accidenti, questa volta ci sono andato veramente vicino a farmi scoprire. Meno male che questi maghi hanno troppa fiducia nei loro incantesimi. Quello doveva essere una sorta di incantesimo della verità. Sarà meglio lasciare la città al più presto.» Evidentemente il mago, sebbene avesse scoperto che era entrato nella Gilda, non era riuscito a sapere il suo nome all'interno della corporazione. Era un vantaggio ma non sarebbe durato a lungo. Il mago sapeva che lui era alloggiato lì e presto avrebbe interrogato l'oste e tirato le somme. Non c'erano molti ospiti nella locanda in quei giorni e lui era l'unico che corrispondeva alla descrizione che sicuramente il mago aveva ottenuto a Morgane. Per fortuna che una decina di giorni prima si era tinto i capelli di rosso e si era lasciato crescere i baffi. Era buona regola, infatti, quando si portava a termine una Presa, alterare anche solo leggermente il proprio aspetto. Non era necessario un vero e proprio

travestimento, a meno di non avere qualche caratteristica troppo evidente. Spesso bastava poco per dare a eventuali testimoni un'immagine completamente falsata.

Garreth si diresse verso la stalla, mise la sacca in una delle bisacce e sellò l'altra cavalla, quindi prese le briglie e si incamminò verso la Porta Meridionale. Contava di arrivare a Festine in meno di una dodecade. Arrivato alle mura salì a cavallo e si diresse verso sud. Anche questa volta decise di non passare per Dorph. Non se la sentiva di vedere zio Rubeus e poi non voleva coinvolgerlo in qualche guaio, nel caso il mago e l'amazzone lo avessero inseguito.

Per tre giorni non vide nessuno. Poco dopo la partenza aveva iniziato a nevicare e aveva continuato così per un paio di giorni. Sebbene si trattasse per lo più di un po' di nevischio, aveva reso il viaggio particolarmente disagevole anche perché, per quanto Garreth indossasse un mantello di lana impermeabile lavorato alle gualchiere di Og, l'acqua gelida riusciva talvolta a infiltrarsi sotto gli abiti e dentro gli stivali.

Ogni tanto si fermava in un boschetto su qualche collina, al riparo delle fronde, per vedere se qualcuno lo seguisse, ma la strada era sgombera, a parte qualche carro di contadini che andava o tornava dal mercato. La sera del quarto giorno stava seduto accanto a un fuoco sul quale bolliva una pentola di fagioli con qualche pezzo di carne secca, quando sentì un rumore alle sue spalle. Invece di voltarsi si lanciò in avanti volando sopra il fuoco in modo da mettere le fiamme fra lui e il suo avversario, fece una rapida capriola e lanciò due stelle verso il punto dal quale era venuto il suono. Si sentì il suono secco del metallo che colpiva il metallo e poi un coltello passò a un paio di unghie dalla sua spalla destra.

«Ferma! Mi serve vivo.»

«Allora vedi di immobilizzarlo, perché se non ci riesci lo ammazzo. Il mio compito è proteggerti, non dimenticarlo.»

«Aggart? È inutile che cerchi di sfuggirmi. So chi sei, Garreth di Saffiro, o forse dovrei chiamarti Aggart di Oressa o magari... Agi?»

«Così mi chiamavano solo i miei. Cosa vuoi?»

«Ammazzarti, o almeno questo vorrebbe il mio cuore. Purtroppo mi servi vivo, ma giuro che se potessi ti spellerei vivo.»

«E per quale motivo? Io non ti ho fatto nulla. Non ti conosco neppure.»

«Davvero? Io non credo, anzi, sono sicuro che hai ancora con te la lettera che ho spedito al mio Maestro. Non te ne saresti andato così rapidamente se non avessi saputo che qualcuno era sulle tue tracce.»

«Io non so nulla di quello di cui stai parlando. Hai sbagliato persona.»

«No, Aggart, non ho sbagliato persona. Tu semmai ti sei sbagliato a pensare di potermi sfuggire.»

Ora il mago si era spostato verso destra mentre l'amazzone aveva fatto lo stesso a sinistra. Alle spalle Garreth aveva il bosco ma non sarebbe andato molto lontano così, a piedi e al buio. I due cavalli brucavano tranquilli un paio di catene più in là, impastoiati. Non c'era verso di raggiungerli, tagliare le pastoie e sfuggire ai due inseguitori prima che questi potessero reagire. Se anche fosse riuscito a sfuggire al mago c'era sempre l'amazzone.

«D'accordo.» disse Garreth abbassando le braccia lungo i fianchi. «Allora: cosa diavolo vuoi da me?»

Il mago si voltò verso il fuoco e si accoccolò.

«Raccontami dell'attacco.»

«Di quale attacco stai parlando?» fece Garreth.

«Lo sai, di quale attacco sto parlando. Quello a Oressa. Quello alla fattoria dei tuoi.»

«Perché ti interessa quella storia? E poi ho già raccontato tutto al comandante della guarnigione di Libeth. Hanno registrato tutto. Suppongo che non avrai difficoltà a rintracciare le carte in qualche archivio di Loth.»

«L'ho già fatto. Siediti, ora, e ascoltami. Avanti, SIEDITI.»

Garreth sentì l'irrefrenabile bisogno di sedersi. Anche il mago si accomodò davanti al fuoco. L'amazzone invece rimase in piedi poco distante, nell'ombra.

«Fammi ancora un trucchetto del genere e ti giuro che ti pianto un coltello nel collo prima che quella specie di donna guerriera possa fare un solo passo» sibilò Garreth a bassa voce, guardando il mago negli occhi. Le fiamme si riflettevano nelle grandi iridi scure tanto che sembrava che il suo sguardo brillasse di luce propria, o forse era veramente così. Garreth distolse lo sguardo. Il mago sembrò non dare peso alla cosa.

«Raccontami di quella sera.»

«Te l'ho detto, è tutto scritto. Non c'è altro da aggiungere, anzi, mi ricordo ben poco di quello che è successo, sicuramente meno di quanto ho raccontato subito dopo il fatto.»

«Certi ricordi non si dimenticano facilmente.»

«Beh, io li *voglio* dimenticare, va bene? E poi che ci guadagno a raccontarti tutto? Hai detto che vuoi ammazzarmi. Io ti racconto la storia e poi tu mi fai qualche strana magia o la tua amichetta mi ficca una lama nella schiena. No grazie. Cercatela da solo la tua storia.»

«Messala.»

«Cosa?»

«Si chiama Messala, del Cerchio di Àssora, nella Testa del Cavallo. È il suo nome.»

«L'amazzone? Beh, piacere, ma chi se ne frega di come si chiama! Comunque, visto che siamo in tema di presentazioni, *tu*, come ti chiami?»

«Ona. Ona Ettài. È il nome con cui mi faccio chiamare.»

«Cosa intendi dire con il "nome con il quale ti fai chiamare"? Quanti nomi hai?»

«Diversi. Noi maghi abbiamo diversi nomi, uno per ogni occasione, non lo sapevi? E poi non mi sembra che proprio tu possa parlare a riguardo. Quanti nomi hai usato finora? Quattro, cinque? Non è stato facile venirti dietro.»

«Beh, non mi piace la compagnia, specialmente quella dei maghi.»

«Strano» rispose il mago abbassando il tono e fissando duramente il ragazzo. «A me era sembrato esattamente il contrario. Ma forse è che tu i maghi tendi ad ammazzarli, per questo rimani poco in loro compagnia.»

«D'accordo. Mettiamo le carte in tavola. Ho ammazzato il tuo maestro. È il mio lavoro e lo faccio bene. Non sono io che l'ho voluto morto. Se vuoi un responsabile forse dovresti cercare nel tuo Magistero. Io ho solo eseguito una Presa. Se la cosa non ti sta bene rivolgiti alla Mano di Morgane.»

«Forse lo farò... Nel frattempo...»

«Nessun nel frattempo. Vuoi uccidermi? Fallo. Nel giro di due giorni avrai tutti gli assassini della Gilda alle calcagna.»

«Tu dici? Hai lasciato Issah diretto a Festine e sei scomparso. Non troveranno neppure il tuo corpo e nessuno ci ha mai visto assieme. Sei nella Mano da soli pochi anni. Ti dimenticheranno.»

«Non capisci. Non è così che funziona. Un giorno o venti anni non contano. Nessuno può uccidere impunemente un Dito e pensare di farla franca, nemmeno un mago. La Gilda può contare sui migliori cercatori dei Quattro Regni. Non c'è neanche bisogno che arrivi a Morgane. Se non sarò a Festine fra otto giorni, partiranno le ricerche. La Gilda sa sempre dove si trova ogni suo membro. Perché credi stessi proprio in *quella* locanda? Non avrai scampo.»

«Ha ragione.»

Ona Ettài alzò la testa verso Messala.

«Ha ragione. Se fa parte della Mano non puoi ucciderlo, anche se ha ucciso il tuo Maestro. Cioè, lo puoi fare, ma non sperare di cavartela. E co-

munque io mi chiamo fuori. Non mi metto contro la Mano.»

Il mago rimase in silenzio un paio di minuti, poi abbassò, la testa.

«D'accordo. Come posso ottenere i tuoi servigi?»

«Che cosa?»

«Come faccio ad assumerti?»

«Cosa ti fa pensare che io sia disposto a lavorare per te? E poi non puoi assumermi. Al più potresti darmi un incarico, ma questo non vorrebbe dire prendermi al tuo servizio. Se anche dovessi accettare, il mio compito si esaurirebbe con l'incarico concordato. Come e quando sarei io a deciderlo e comunque lo porterei a compimento da solo. In ogni caso una Presa non implica che io debba rispondere alle tue domande o raccontarti alcunché.»

«Ascolta, quello che ti è successo non è un caso isolato. È già successo in passato. Quello che invece non era *mai* successo prima è che qualcuno si salvasse. Cerca di capire. Tu sei l'unico testimone. Non hai idea di cosa ci sia dietro a questa storia, se solo sapessi...»

«Allora perché non me lo dici?»

Le parole del mago avevano stuzzicato la curiosità di Garreth. Sebbene non volesse ammetterlo quella storia gli interessava quanto sembrava interessare al mago, forse anche di più. Per anni aveva cercato di capire perché i suoi genitori erano stati massacrati in quel modo. Per anni si era posto domande che non sembravano avere alcuna risposta, tanto che oramai si era quasi rassegnato al fatto che non le avrebbe mai trovate. In effetti non aveva mai neanche provato a cercarle: un po' per gli eventi che lo avevano quasi travolto da quando aveva lasciato Dorph, un po' perché non aveva la più pallida idea da che parte incominciare, Garreth aveva quasi cancellato dalla sua vita il suo passato. Quasi...

«Dirti cosa?»

«Hai detto che dietro all'attacco ad Oressa c'è molto di più. Hai detto che non è stato l'unico. Beh, io non ho mai sentito di altri massacri come quello, non nei Quattro Regni, almeno. Ma se quello che dici è vero, ti propongo un patto.»

«Parla.»

«Tu mi racconti la storia, tutta la storia, senza tralasciare nulla, e io risponderò a tutte le tue domande su quello che mi è successo da ragazzo, ma solo ed esclusivamente su quello. Il resto della mia vita, dopo che ho lasciato Loth, sono affari miei. Se accetti saremo pari, dopodiché ognuno se ne andrà per la sua strada. Niente trucchi né vendette, né da parte tua, né da parte della tua donna guerriero.»

Il mago rimase un minuto in silenzio a fissare il fuoco, poi alzò la testa e disse: «D'accordo, ma cosa mi impedirà, una volta tornato a Issah, di assoldare un tuo collega per vendicarmi della morte del mio maestro?».

«Continui a non capire. Io ho agito in base a un incarico. Questo vuol dire che nessun assassino della Mano accetterà una presa nei confronti di un membro della Gilda *solo* perché ha portato a compimento il suo incarico. Se non fosse così ogni assassino verrebbe a sua volta assassinato dietro richiesta dei familiari o degli amici di quello che ha ammazzato.»

«Potrei rivolgermi a un esterno. O magari potrei farlo io...»

«Accomodati. Ognuno ha il diritto di ammazzarsi come meglio crede. Allora, ci stai o no?»

«D'accordo. Ci sto.»

Il mago diede un'occhiata all'amazzone che gli restituì lo sguardo, quindi tirò un lungo respiro e iniziò a raccontare.

Capitolo XII

«Tutto iniziò oltre cinquant'anni fa, a Loth. A quell'epoca due fra i più potenti maghi dei Quattro Regni, Dagg Elath ac'Lesseni e Morac Fei di Clo, si contendevano il posto di Patriarca del Magistero di quella città. Dagg Elath era un evocatore. Aveva solo ventitré anni all'epoca, ma era già il più potente evocatore del Regno del Nord, e forse di tutta Kios. Morac invece era molto più vecchio, avendo da tempo superato la cinquantina. Era specializzato in Magia della Vita, una disciplina molto complessa dato che richiede di saper modellare sia l'energia magica che quella vitale. Solo gli sciamani sono in grado di operare con entrambi i tipi di energia, ma uno sciamano è poco più che uno stregone, mentre Morac era un *vero* mago.

«Ora, sebbene Dagg Elath fosse probabilmente più forte di Morac, era attratto, come tutti gli evocatori, dagli aspetti più oscuri della magia e questo era ciò che lo svantaggiava rispetto all'avversario che si era invece specializzato in tutti quegli incantesimi che sono favorevoli alla vita, alla fertilità, alla crescita, sia di esseri umani che di animali e piante. Morac, inoltre, era molto conosciuto, non solo a Loth, ma in tutti e quattro i regni, come persona affabile, gentile, sempre disponibile. Sebbene fosse uno dei maghi più importanti del Magistero, non disdegnava di aiutare contadini e fattori che avevano problemi con i campi e le bestie. Chiunque si rivolgesse a lui con un problema serio, veniva ascoltato e, se possibile, aiutato, da

lui o da uno dei suoi tanti apprendisti. I giovani facevano a gara per entrare nella sua cerchia ma lui selezionava solo quelli che avevano un reale amore per la vita. Durante la Grande Carestia del terzo anno del Regno di Kosta Klei lui e i suoi apprendisti salvarono migliaia di famiglie adoperandosi giorno e notte, senza sosta, per attenuare gli effetti della siccità e delle successive pestilenze che si manifestarono in seguito.

«Dagg Elath, invece, proveniva da una famiglia aristocratica che si era dedicata all'antica arte dell'evocazione da più di venti generazioni. Si diceva addirittura che il capostipite della famiglia fosse un demone molto potente e che avesse sposato la figlia di un Arcimago che viveva nella Penisola di Cora, oltre I Gemelli. Dagaroth era il nome di questo demone, che si diceva provenisse da uno dei piani più profondi, l'Anello di Fuoco. Probabilmente era solo un mito, anche perché non si è mai sentito di una donna che abbia dato alla luce il figlio di un demone. Per quanto molti credano diversamente, i mezzi demoni non esistono, almeno non in senso stretto, ma questa è un'altra storia.

«Quello che invece si sa di sicuro è che il padre di Dagg morì quando l'evocatore era ancora un ragazzo, si dice ucciso dallo stesso figlio dopo che un demone aveva preso possesso del corpo del fanciullo. Gli Elath non si facevano scrupoli, infatti, di utilizzare per i loro esperimenti non solo la servitù, ma anche parenti e persino i propri figli.

«Ad ogni modo, durante il Concilio che doveva eleggere il nuovo Patriarca, fu subito chiaro che Dagg non aveva alcuna possibilità di vincere. Sebbene cercasse di corrompere con minacce, lusinghe e soprattutto molto denaro alcuni dei più importanti Elettori, coloro che erano favorevoli a Morac restavano la maggioranza.

«Due giorni prima del voto, tuttavia, Morac fu trovato morto nel suo laboratorio. Qualcuno aveva succhiato al vecchio mago tutta la sua energia vitale, riducendolo a una mummia incartapecorita. Una scena orribile. Solo un demone avrebbe potuto fare una cosa del genere e soprattutto in quel modo. Fu subito chiaro a tutti che dietro alla morte del mago c'era la mano oscura del giovane Dagg. D'altra parte l'evocatore non fece quasi nulla per nascondere il suo coinvolgimento nel delitto. Fatto sta che nel giro di un settimana il Consiglio era riuscito a raccogliere un numero di prove sufficienti per mandare Dagg sul ceppo del boia. Una sera della prima dodecade del Mese del Gallo Dagg fu arrestato e rinchiuso nella Torre delle Stelle per essere giustiziato all'alba del giorno successivo.

«Fu tutto troppo facile. L'evocatore non oppose alcuna resistenza, si la-

sciò trascinare docilmente fino alla cella posta in cima alla Torre senza dire una parola. Sembrava perso in chissà quali pensieri. Quelli che lo arrestarono pensarono ingenuamente che fosse pentito e addolorato per l'orribile reato commesso. Se solo avessero saputo... Ad ogni modo, quando la mattina dopo l'ascia del boia calò sul collo del mago e la testa fu alzata affinché tutti la vedessero bene, l'inganno venne finalmente svelato. Il volto contratto in una smorfia non era quello del mago, bensì quello di uno dei suoi apprendisti - un ragazzo di cui non ricordo il nome - al quale Dagg aveva fatto un incantesimo di illusione per far credere a tutti che fosse lui. Il ragazzo era stato inoltre drogato e la sua mente era stata manipolata per evitare che si rendesse conto di quello che gli stava succedendo. Con la morte l'incantesimo era stato spezzato ma il trucco era stato sufficiente per dare a Dagg un certo vantaggio.

«Negli anni che seguirono molti maghi vennero mandati sulle tracce dell'evocatore, ma nessuno riuscì a trovarlo. Così il Magistero decise di dare mandato alla Mano di trovare Dagg Elath e di ucciderlo. Fu una decisione controversa. Mai fino a quel momento un Magistero aveva richiesto i servigi della Gilda degli Assassini, non ufficialmente almeno. La regola richiedeva che un mago fosse giudicato da un consiglio di pari e che, se ritenuto colpevole di un reato molto grave, venisse giustiziato entro tre giorni di fronte all'intero Magistero. Delegare questo compito alla Mano era ritenuto da molti assolutamente oltraggioso. D'altra parte quelle poche voci che correvano di bocca in bocca sul fuggiasco parlavano di un incantatore sempre più potente e deciso a vendicarsi di coloro che lo avevano condannato. Il Magistero non poteva permettersi di ignorare un nemico che diventava ogni giorno più forte, per cui decisero di richiedere i servigi della Loggia di Loth.

«Purtroppo Dagg aveva già iniziato a operare incantesimi su sé stesso trasformandosi sempre di più in un Arcano.»

«Un Arcano? Cos'è?»

«Noi maghi amiamo poco parlare degli Arcani. Cosa sai di magia?»

«Più o meno quello che sanno tutti. Alcuni nascono maghi, altri no. Quelli che nascono maghi, se studiano in una scuola di magia, imparano a fare incantesimi anche molto potenti, gli altri si accontentano di usare il loro potere in modo istintivo e spesso combinano qualche guaio senza volerlo. I veri maghi conoscono formule, gesti, rune e altri strani elementi con i quali fanno i loro incantesimi.»

«Beh, non è esattamente così. Forse sarà meglio che ti chiarisca un paio

di concetti. D'altra parte non ti sto rivelando alcun segreto. Ti faccio vedere.»

Il mago avvolse la mano nel mantello e prese una delle pietre che stava intorno al fuoco, una di quelle esterne, che scottava di meno. Quindi la poggiò davanti a sé e iniziò a fissarla intensamente. Dopo cinque o sei secondi disse alcune parole e fece un gesto appena percettibile con la mano. La pietra si sollevò di un braccio circa da terra, quindi ricadde con un tonfo.

«Ora prova tu a sollevarla.»

«Stai scherzando? Io mica sono un mago.»

«Sicuro di non voler provare?»

«Certo. Non saprei neanche da che parte cominciare.»

«Va bene. Messala? Puoi per favore sollevare questa pietra per qualche secondo?»

La ragazza si avvicinò, si chinò, raccolse la pietra e poi la lasciò cadere. Quindi, lanciando un sorriso di scherno ad Aggart, tornò a fare la guardia la suo posto.

«Ehi, un momento! Così sono capace anch'io!»

«Allora perché non lo hai fatto?»

«Pensavo tu volessi che usassi la magia.»

«Ma l'hai detto anche tu che non sei un mago.»

«Sì, d'accordo, ma... Oh, accidenti. Mi stai prendendo in giro!»

«Un po', ma in realtà volevo farti capire che quello che facciamo noi maghi con la magia non è diverso da quello che fanno gli altri senza. Io non posso fare magie che vanno contro le leggi della natura, ma posso manipolare certi tipi di energia per ottenere determinati risultati, risultati che tuttavia, in molti casi, possono quasi sempre essere ottenuti anche in altro modo, senza magia.»

«Davvero? E quando vi rendete invisibili o paralizzate le persone?» chiese Aggart con un certo astio, soprattutto riguardo il secondo punto, dato che di quel tipo di incantesimo era stato per ben due volte vittima.

«Non c'è bisogno di magia per paralizzare un individuo. Ci sono molte sostanze che permettono di ottenere lo stesso effetto. In quanto all'invisibilità, ammetto che si tratti di un incantesimo spettacolare, ma anche lì non vi è nulla che vada contro le leggi della natura. Diciamo che ci limitiamo ad... aggirarle. Sì, ecco. Ad aggirarle. Comunque, tornando alla magia, stavo dicendo...? Ah, sì. La magia è la capacità di manipolare determinate energie che circondano il pianeta e permeano ogni cosa, animata o inani-

mata che sia. Esistono due grandi forme di energia: quella vitale e quella magica. La prima è presente solo negli esseri viventi, anche se può esistere liberamente sotto forma di spirito e a volte, ma solo per tempi brevi e solo grazie all'uso della magia, può permeare oggetti e cadaveri, dando loro temporaneamente una parvenza di vita. L'energia magica, invece, è una specie di fluido che copre l'intera superficie del mondo in cui viviamo. È invisibile ai più, ma può essere vista e manipolata dagli esseri fatati e da coloro che si sono dedicati allo studio della magia e che hanno una particolare qualità alla quale abbiamo dato il nome di *quintessenza*.»

«Quinta...? E che cosa sarebbe?»

«Beh, diciamo che è quella caratteristica che permette di interagire con l'energia magica. O ce l'hai o non ce l'hai. Non si può acquisire.»

«Quindi tutti i maghi hanno questa... quintasenza?»

«Quintessenza, quintessenza. Certo, non solo i maghi, ma anche gli sciamani, gli stregoni, i cercatori e persino tu potresti averla.»

«Io? Mi stai di nuovo prendendo in giro!»

«No, dico sul serio. La quintessenza è l'essenza di cui sono fatti gli esseri fatati. Tuttavia, mentre questi sanno utilizzarla istintivamente per manipolare l'energia magica, gli esseri umani devono imparare a usarla. Un essere umano dotato di quintessenza potrà occasionalmente, e spesso senza rendersene conto, operare qualche magia in modo istintivo, come fanno gli esseri fatati, ma solo con lo studio e la pratica si possono effettuare veri e propri incantesimi. In un certo senso la quintessenza opera come una leva.»

«Una leva?»

«Sì, certo. Hai mai visto uno spaccapietre sollevare un blocco con un lungo bastone in modo che possano metterci sotto i tronchi che servono a spostarlo?»

«Certo. Una volta ho fatto la stessa cosa per spostare un tronco che era caduto sulla strada settentrionale di Dorph, quella che va a Issah. Basta prendere un lungo palo, infilarlo sotto la cosa che vuoi spostare, incastrarci sotto un ceppo e poi tirare giù per sollevarla.»

«Esatto, e come mai funziona? Perché riesci a sollevare un oggetto molto pesante che senza il palo non riusciresti neanche a spostare?»

«Beh, non è che lo sollevi poi di molto.»

«Però lo sollevi.»

«Sì, certo. Ma... Non lo so. Funziona e basta.»

«Il fatto è che in natura tutto cerca un equilibrio. Il palo è come una bi-

lancia, solo che un braccio è lungo e uno è corto. Dipende da dove metti il ceppo, giusto? Mi segui fin qui?»

«Più o meno. Vai avanti.»

«Allora, se da una parte hai il braccio lungo, ti ci vuole poca forza per muoverlo, ma devi spostarlo tanto perché la leva si muova. Dall'altra parte il braccio corto si muove poco, ma lo fa con molta forza. In pratica quello che guadagni in forza perdi in spostamento.»

«Insomma, è come quando devi bloccare un colpo. Se lo blocchi vicino all'elsa è meno forte che se lo prendi sulla punta.»

«Sì, sì... più o meno. Il principio è lo stesso. Ora, lo stesso vale per la quintessenza. Se io cercassi di spostare quel sasso con la sola quintessenza, non ci riuscirei. Ma se uso la quintessenza per deviare un flusso di energia sotto il sasso, allora questo sale. È come deviare un fiume. Una volta fatto posso usare la forza della corrente. È chiaro ora?»

«Sì, certo. Insomma, voi maghi spostate queste specie di correnti da una parte e dall'altra per fare le vostre magie. Solo che per far volare un sasso lo capisco, ma come fate a usare queste correnti per rendervi invisibili o per vedere lontano?»

«Beh, non posso spiegarti tutta la scienza magica in una sera, e poi stavamo parlando di Dagg. Diciamo che esistono diversi tipi di energia magica, precisamente otto, uno per ognuno degli elementi: Aria, Acqua, Fuoco, Ghiaccio, Roccia, Humus, Luce e Oscurità. Ogni tipo di energia può essere modellato per ottenere effetti differenti. Come, è troppo complesso spiegartelo. E poi non sei un mago, e adesso stiamo andando un po' più in là di quello che mi è permesso.»

«E le formule magiche? I gesti?»

«Certo che sei curioso per essere un assassino... D'accordo. Risponderò anche a quest'ultima domanda, ma poi ritornerò sulla storia dalla quale eravamo partiti. Non dimenticarti che dopo toccherà a te raccontarmi la tua. Abbiamo un patto, ricordi?»

«Certo, non ti preoccupare. Un Dito mantiene sempre la parola data.»

«Uhm... Allora... Innanzi tutto devi capire che imparare un singolo incantesimo può richiedere da alcuni giorni a diversi anni. Per farlo è necessario costruire nella mente uno schema, un...»

«Cos'è uno schema?»

«Beh, è come un disegno, un'immagine, solo che non si vede. Non è facile da spiegare. Ad ogni modo, ogni incantesimo è legato a uno schema, ma costruire uno schema, riportarlo in memoria, è estremamente comples-

so. Così, mentre formiamo lo schema facciamo determinati gesti e diciamo determinate parole che in qualche modo ci ricordano quello schema. Lo facciamo migliaia di volte, finché ci basta fare i gesti e dire le parole per formare in pochi istanti lo schema che ci serve.»

«Insomma, allora sono come quei trucchi che permettono di ricordare lunghe liste di nomi?»

«Sì, più o meno. Immagino vi abbiano addestrato a memorizzare rapidamente ciò che vi sta intorno o messaggi molto lunghi, giusto?»

«Beh...»

«Lo prendo per un sì: anche noi abbiamo qualcosa di simile. In definitiva i gesti e le parole non hanno altro scopo che ricreare quegli schemi mentali che servono per ottenere il giusto effetto, tanto che nei maghi più esperti spesso le parole sono ridotte a un sussurro e i gesti a movimenti quasi impercettibili. Inoltre maghi di popoli diversi possono fare le stesse magie in lingue diverse usando movimenti differenti. Questo non vuol dire tuttavia che qualunque movimento o frase possa andar bene per uno specifico incantesimo. Ogni movimento e ogni suono ricrea in un essere umano specifici schemi, per cui ogni incantesimo è legato a una certa combinazione di gesti e suoni. Le varianti sono tali solo per elementi secondari, tant'è che è stato dimostrato che le formule che nelle varie lingue danno lo stesso risultato hanno tutta una serie di assonanze comuni, pur avendo le parole differenti significati. Un vecchio detto dice che non si fa una magia d'acqua con parole di fuoco. Inoltre ci sono magie che si possono fare solo in determinati luoghi e luoghi nei quali certi incantesimi non possono funzionare.»

«Va bene, va bene... grazie per la lezione. Ma cosa c'entra tutto questo con gli Arcani?»

«Gli Arcani... già. Il punto è che con la magia è possibile alterare l'essenza stessa delle cose, viventi o meno. Esistono tuttavia alcune magie che ci sono proibite. Una di queste consiste nell'alterare la nostra stessa natura di esseri umani.»

«Un attimo, ma non ci sono maghi che sono capaci di trasformarsi in animali o di mutare aspetto?»

«Sì, anche se pochi lo fanno davvero. Nella maggior parte dei casi usiamo delle illusioni, agiamo cioè sulla mente di chi osserva. Ad ogni modo, cambiare aspetto non vuol dire alterare la propria essenza. Che io abbia i capelli biondi o rossi, sia magro o grasso, alto o basso, sempre un essere umano sono. Persino la trasformazione in animale in qualche modo mi

cambia meno di quanto si possa pensare, e poi è temporanea. Ma ci sono cambiamenti profondi che possono renderci meno umani, persino meno animali, e che mescolano la natura umana con quella degli esseri che abitano in altri piani.»

«Vuoi dire i demoni?»

«Sì. La gente li chiama così, demoni. Ma sotto questo termine si nascondono esseri molto diversi fra loro - non tutti malvagi - alcuni così diversi da noi che le loro azioni non si possono più neanche ricondurre a un semplice distinguere fra bene e male. Ad ogni modo un Arcano è un mago molto potente che ha alterato la sua natura con potenti incantesimi diventando qualcosa di più ma anche di meno di un essere umano. Si tratta di esseri molto potenti, di vere e proprie mostruosità i cui scopi spesso sfuggono anche a noi.»

«E così questo Dagg è diventato un mostro. Ma tu come fai a saperlo? Voglio dire, se hai detto che di lui non si avevano che poche voci confuse.»

«Come ti ho già spiegato, il Magistero decise di assoldare la Mano per risolvere il problema. Sette dei migliori sicari delle Logge di Loth, Esh e Clo furono mandati, uno dopo l'altro, sulle tracce dell'evocatore, e uno dopo l'altro vennero uccisi, in modo orribile. Uno, tuttavia si salvò, e quello che raccontò gettò nello sgomento entrambe le corporazioni. La Mano restituì il pagamento...»

«La tratta.»

«Sì, la tratta, come la chiamate voi. Restituì la tratta raddoppiata al Magistero e rinunciò a mandare altri sicari.»

«Il rifuso. È la regola in caso di buca nera, cioè di incarico non rispettato a causa della morte del sicario o di rinuncia da parte del Consiglio, anche se non avevo mai sentito che un Consiglio avesse mai rinunciato...»

«Non credo ne vadano molto fieri.»

«Già, immagino. Comunque dare il rifuso, ovvero restituire il doppio della tratta, è una delle regole della Mano in casi come questo.»

«Ad ogni modo, da quel momento, di Dagg non si seppe più nulla. Le ultime voci lo volevano rifugiatosi su una delle cime più alte dei Denti del Lupo. Alla fine fu dimenticato. Di lui non si seppe più nulla, almeno fino a nove anni fa, ovvero tre anni prima che Oressa fosse distrutta.»

«Cosa è successo nove anni fa?»

«Allora ero solo un ragazzo, ma mio padre era amico di quello che sarebbe diventato il mio Maestro, Fedorf ac'Named. L'uomo che *tu* hai ucci-

so» rispose il mago lanciando un'occhiata di fuoco verso Garreth.

«Abbiamo già fatto questo discorso. Vai avanti.»

«E va bene. Comunque, nove anni fa venimmo a sapere di un omicidio in una piccola tenuta vicino a Etzabel. Come saprai si tratta del porto più settentrionale del Regno del Nord, nella Penisola di Cora.»

«Conosco Etzabel. Mio padre me ne ha parlato spesso. È da lì che lui e la mamma salpavano per le loro avventure sui Mari di Cristallo.»

«Bene. Dicevo, un mago di Etzabel, recatosi presso la tenuta di un suo vecchio amico, si era trovato di fronte a un vero e proprio massacro. Il suo amico, sua moglie, tutti e tre i suoi figli, due dei quali sposati e ben otto bambini. Tutti massacrati in modo orribile. In quella zona non ci sono banditi, fa troppo freddo, e la gente si conosce tutta. Certo, a volte sulla costa arrivano pirati Vàkkar, ma non si inoltrano mai all'interno, e poi neanche un Vàkkar si accanirebbe così su un intera famiglia.»

«Di questo non ne sarei così sicuro...» disse Garreth stringendo i pugni.

«So cosa è successo alla tua ragazza. Ti assicuro che quello che hanno fatto a quei poveri diavoli non ha riscontro in nessun massacro effettuato da esseri umani, per quanto feroci. Comunque, stavo dicendo? Ah, sì... mio padre fu mandato insieme a Fedorf per investigare sul massacro, ma non scoprirono molto. Un paio di mesi più tardi, tuttavia, un'altra famiglia fu massacrata, questa volta in una fattoria della costa nordorientale, vicino a Iph'erat. Lo schema era talmente simile che il Magistero decise di mandare di nuovo mio padre e Fedorf ad investigare. Questa volta trovarono alcuni indizi che il massacro fosse stato effettuato da demoni. Ancora nessuno pensò a Dagg, ma nei due anni successivi avvennero altri tre efferati episodi, uno dei quali coinvolse un intero villaggio di quasi settanta persone. A quel punto fu chiaro che dietro c'era la mano di un evocatore. Di evocatori, tuttavia, non ce ne sono tanti. È una specializzazione pericolosa ed estenuante. E comunque un evocatore così potente da mantenere su questo piano per tutto il tempo che serve un demone in grado di massacrare settanta persone non può certo passare inosservato.»

«Perché un demone? Non avete pensato a un'Orda?»

«Un'orda... Curioso che tu la chiami così... Già un altro ha usato questo termine... Ad ogni modo i demoni ricevono la loro energia dal piano in cui vivono. Portati su questo piano sono tanto più deboli quanto più profondo è il loro. È per questo che i demoni più forti, che vivono quasi tutti nei piani più profondi, una volta evocati non sono di molto più forti di un demone minore, uno di quelli che vive nei piani più alti, più vicino al nostro. Se co-

sì non fosse basterebbe un solo Principe degli Inferi a distruggere un intero regno. Inoltre, più tempo il demone passa su questo piano, più si indebolisce. E questo vale anche per l'incantatore. Una volta evocato un demone, l'evocatore lo deve nutrire con la propria energia vitale, altrimenti il demone ritorna nel suo piano. Fare l'evocatore logora terribilmente. Per questo è una disciplina vista di cattivo occhio: per supplire a questo logorio la maggior parte degli evocatori cerca un modo per assorbire dall'esterno quanta più energia vitale possibile, ad ogni costo, spesso con mezzi poco ortodossi. Ed è per questo che gli evocatori sono considerati pericolosi: non per la loro capacità di evocare demoni, ma per la loro fame di energia vitale. Ad ogni modo, capisci bene che pensare che un evocatore da solo potesse evocare più demoni contemporaneamente e mantenerli su questo piano tanto a lungo da massacrare un intero villaggio era assolutamente inconcepibile. Così pensammo a un solo demone, molto potente. C'era un solo mago che avrebbe potuto riuscire in questa impresa, e quel mago era Dagg.»

«Quindi è lui che ha fatto massacrare i miei genitori!» disse Garreth alzandosi in piedi di scatto.

«Calmati. Avanti, siediti. E tu Messala, torna al tuo posto. Va tutto bene.»

Solo allora Garreth notò l'amazzone al suo fianco e il coltello che puntava al suo costato, diretto a trapassargli un polmone. La ragazza si era mossa come un lampo. Era davvero un'avversaria temibile.

«Fedorf e mio padre investigarono a lungo, ma senza testimoni riuscire a capirci qualcosa era quasi impossibile. Poi una notte mio padre fu chiamato d'urgenza. Fedorf era a Sulah in quel periodo, a fare alcune ricerche in alcuni antichi testi elfici che si trovavano nella biblioteca di quella città. Mio padre partì da solo. Non tornò più. Tre mesi dopo il Patriarca del Magistero venne a farci visita. Lui e mia madre si chiusero nello studio di mio padre. Quando lei uscì aveva gli occhi rossi per il pianto, ma non disse neanche una parola. Il Patriarca mi prese da parte e mi informò che mio padre era morto, durante una missione per il Consiglio. Solo tre anni dopo venni a sapere che era stato ucciso in un altro massacro, questa volta presso un piccolo villaggio di pescatori ai piedi dei Gemelli. Il mago del posto aveva scoperto qualcosa e aveva informato il Consiglio. Il Magistero sperava di arrivare una volta tanto prima che avvenisse l'attacco, e in un certo senso riuscì nel suo intento. Solo che a nulla valse al villaggio la presenza di mio padre, sebbene fosse uno dei migliori Maghi della Guerra.»

«Maghi della Guerra? Che razza di maghi sono? Non ne ho mai sentito

parlare.»

«Si tratta di una specializzazione estremamente difficile. Come ti ho già spiegato, per fare un incantesimo un mago deve avere il tempo di concentrarsi. Nessun mago sarebbe capace di lanciare un incantesimo mentre sta lottando corpo a corpo per la propria vita. È per questo che raramente portiamo con noi armi, ma preferiamo essere scortati da una guardia del corpo. Messala non solo è perfettamente in grado di difendermi, ma serve anche a darmi il tempo per usare la mia magia contro eventuali assalitori. Ci sono alcuni maghi, tuttavia, che si addestrano espressamente proprio ad usare magie e a combattere contemporaneamente. Spesso le loro armi sono magiche, ma la loro abilità di combattenti non ha comunque nulla da invidiare a quella di un vero guerriero. Le loro magie sono molto particolari e vengono alternate a colpi e stoccate. Vederli combattere è uno spettacolo. Il loro addestramento, tuttavia, è durissimo. Assieme agli evocatori è la disciplina magica che vede le maggiori perdite di vite durante l'apprendistato. Ad ogni modo mio padre era uno dei migliori, eppure non è servito a nulla. Lo hanno trovato impalato assieme al capo del villaggio. Impalato su un palo spuntato...» Ona fece una pausa, tirò un sospiro e poi sussurrò: «Una morte orribile. Orribile...».

«Capisco quello che vuoi dire. Non dimenticare che ci sono passato anch'io.»

«Già, e tra poco dovrai raccontarmi tutto. Ad ogni modo mio padre riuscì a nascondere in una tasca del corpetto una pergamena che ci permise di saperne un po' di più su quello che era successo e soprattutto ci confermò che dietro a tutti questi massacri c'era la stessa mano, quella di Dagg Elath, il Signore delle Ombre, come aveva deciso di farsi chiamare da quando era diventato un Arcano.»

«Originale. Non mi sembra abbia molta fantasia il tuo Dagg.»

«Non lo sottovalutare. Hai potuto sperimentare di persona quello che è in grado di fare. E se il suo scopo è quello che pensava Fedorf, allora saranno davvero tristi ombre quelle che si abbatteranno su tutta Kios.»

«Cosa pensava Fedorf?»

«No, adesso basta. Ti racconterò il resto dopo. Adesso voglio che sia tu a raccontarmi cosa è successo esattamente alla tua fattoria e ad Oressa sei anni fa.»

«D'accordo.»

Per un paio d'ore Garreth raccontò di quello che gli era successo da ragazzo. Il mago lo interruppe più volte facendogli diverse domande, alcune

abbastanza strane, altre che sembravano non avere alcuna relazione con la storia. L'assassino rispose ogni volta, cercando di riportare alla memoria anche i particolari più insignificanti. Quel mago in fondo gli piaceva, era un tipo a posto. Era un vero peccato che si fossero conosciuti così. La morte di Fedorf li divideva in un modo che difficilmente sarebbe stato possibile eliminare. Ona si dimostrò particolarmente interessato alla spada del demone, quella che Agi aveva raccolto e con la quale aveva ucciso il mostro. Volle sapere ogni dettaglio, ogni sensazione provata dal ragazzo. Lo colpì particolarmente il fatto che la lama non fosse restata sporca del sangue del demone e come fosse penetrata e uscita facilmente dal corpo di quell'essere mostruoso.

Garreth raccontò della sua fuga, del ritorno alla fattoria, di come aveva trovato Tessa e le teste dei suoi genitori e avesse seppellito i poveri resti di fronte alla casa. Infine raccontò di Oressa. Mentre parlava rivisse ogni singolo istante di quella terribile avventura. La prima volta, quando aveva raccontato tutto al Comandante della Guarnigione di Libeth, Viktor Issani Der Finenz - ricordava bene quell'uomo calmo, freddo, ma allo stesso tempo capace di comprendere il suo dolore - lo aveva fatto senza provare nulla, come se tutto quello che era successo fosse stato un sogno. Adesso invece Garreth poteva sentire tutto il dolore, tutta la sofferenza che si era portato dietro per così tanti anni. Mentre parlava anche Messala si era avvicinata. L'amazzone, pur rimanendo comunque vigile e attenta, era curiosa di sentire la storia di quel giovane che avevano inseguito per così tanto tempo. Per mesi si era chiesta cosa avrebbe raccontato l'unico sopravvissuto a uno dei massacri effettuato dai demoni di Dagg Elath, e ora non voleva perdersi neanche una parola di quella storia.

Ona comprese subito quello che stava succedendo in Garreth. Per troppo tempo quel dolore era rimasto chiuso nel cuore del ragazzo, ignorato, razionalizzato. Ora stava uscendo come un torrente, come avrebbe dovuto fare quel giorno a Libeth, invece di restare dentro, un fardello troppo pesante per un uomo solo. Rupert, Beth, Tessa, il vecchio Tap, gli abitanti di Oressa: uno ad uno i nomi uscirono dalla bocca di Aggart come in una sorta di orazione funebre. A Ona sembrava quasi di vedere ognuna di quelle anime lasciare il corpo del giovane, finalmente libere di cercare la propria strada, non più intrappolate dal dolore di un bambino che le aveva rinchiuse nel proprio cuore per non provare quell'enorme sofferenza che lo poteva distruggere. In qualche modo quell'esperienza cambiò qualcosa nel cuore del mago. Il dolore e la rabbia che provava per Garreth a causa dell'ucci-

sione del Maestro scomparvero: davanti a sé aveva solo una vittima del mostro che aveva ucciso anche suo padre. Ciò che era diventato Aggart era la conseguenza di quell'evento e quindi, in qualche modo, a uccidere Fedorf non era stato Garreth, ma Dagg Elath.

Anche in Garreth qualcosa cambiò. Quel peso, quella sofferenza che per tanto tempo aveva portato senza sentirla, lo lasciò all'inizio come svuotato, come quando si fa uno sforzo immenso e poi ci si lascia andare per riposare le membra. Quindi qualcosa tornò a riempire il vuoto: una tristezza sottile, fatta ancora di dolore ma questa volta mista ai tanti ricordi felici di quelle persone che una volta lo avevano amato e che lui amava ancora, dei suoi amici, persino di coloro che aveva conosciuto appena ma che avevano comunque fatto da sfondo alla sua fanciullezza. In qualche modo sentì come un legame formarsi con il giovane mago che stava di fronte a lui, un legame empatico. Anche lui aveva perso il padre. Avevano un nemico in comune, una comune sofferenza.

Durò solo un attimo, ma ad entrambi sembrò che fosse passata un'eternità. Poi tutto fu spezzato dalla voce di Messala.

«C'è qualcuno...»

«Cosa?» chiese il mago, come se si fosse appena svegliato.

L'amazzone si accovacciò accanto al fuoco, prese un pezzo di legno e smosse i ceppi, come per ravvivarlo.

«C'è qualcuno nel bosco. Ne sono sicura. Non è un animale.»

«D'accordo, vai a vedere, ma sta' attenta.»

La donna si alzò, si stirò le braccia e quindi rivolgendosi al mago con voce più alta disse: «Beh, voi continuate pure a raccontare le vostre storie. Io ho bisogno di fare acqua.» Quindi si allontanò verso il bosco.

«Come va?» chiese Ona ad Aggart.

«Meglio. Molto meglio, grazie.»

«So che non era negli accordi, ma vuoi raccontarmi cosa successe dopo? Ho come la sensazione che ci sia dell'altro. Vedi, tu non sei solo l'unico sopravvissuto a un attacco dell'Orda. In qualche modo esiste un legame tra te e Dagg Elath. Non so ancora quale, ma Fedorf pensava che tu fossi importante. Sì, lo so, non sapeva chi eri, ma non è questo il punto. Fedorf era un Mago della Vita e questo gli permetteva a volte di leggere anche nell'animo di qualcuno che non aveva mai incontrato. Devi comprendere che ogni essere vivente è in qualche modo legato a tutti gli altri. È come se ci fosse una sorta di filo che ci unisce tutti, un filo fatto di quell'energia vitale, quella forza, che ci rende diversi da tutto ciò che non è vivente.»

«Vuoi dire che siamo tutti collegati, anche i demoni...?»

«No, diamine. No, i demoni no. I demoni non sono esseri viventi, non nel senso che diamo noi a questo termine. La loro presenza su questo piano è un abominio che contamina e corrompe l'energia vitale di questo mondo. Non è una questione di Bene o Male, ma il fatto è che loro non appartengono a questo piano, come noi non apparteniamo ai loro. Anche quelli che si nutrono della nostra energia, non sono legati ad essa, non potrebbero mai.»

«E Dagg Elath?»

«Beh, lui sta nel mezzo. Non più uomo, non completamente demone, forse né l'una né l'altra cosa. Nessuno può dire quali trasformazioni abbia operato l'Arcano su sé stesso. Tuttavia, se una piccola parte del Signore delle Ombre è rimasta umana, come credo, allora un tenue filo lo lega ancora a noi, e forse sarà proprio questo legame che ci permetterà di trovarlo.»

«Aspetta, aspetta un momento. Tu prima hai detto... Hai usato un termine per indicare i demoni, un termine che avevo usato anch'io prima e tu hai detto... Non ricordo. Ho la testa tutta sottosopra. Troppe cose tutte in una volta.»

«L'Orda. È così che mio padre l'ha chiamata nel suo ultimo messaggio. L'Orda. Non so cosa significhi esattamente, ma immagino che si riferisse ai demoni che hanno attaccato il villaggio.»

«Ma un'orda suona come qualcosa di immenso, un esercito, e tu hai detto che non può essere evocato un esercito di demoni. Non da un solo evocatore.»

«È così infatti. Non so cosa pensare. Il cuore mi dice che un grave pericolo incombe su tutta Kios, ma la ragione mi ricorda ciò che è possibile e ciò che non lo è. Non so che dirti. Inutile romperci la testa adesso. Ti va di continuare a raccontare? Cosa è successo dopo che sei arrivato a Loth?»

Garreth continuò il suo racconto. Adesso si fidava di Ona e poi voleva anche lui arrivare in fondo a quella storia. Voleva scoprire tutto quello che poteva sul Signore delle Ombre e sulla sua Orda. Soprattutto voleva scoprire come distruggerlo. Mentre parlava con Ona, infatti, una parte di quel vuoto che si era formato nel suo cuore si era riempito di un altro sentimento che non aveva mai provato prima: un rancore gelido e allo stesso tempo ardente verso colui che aveva ucciso le persone che amava e distrutto la sua vita, qualcuno che al momento era solo un nome, ma che già odiava come un vecchio nemico, Dagg Elath.

Nel frattempo Messala era tornata. Il mago alzò la testa verso di lei, ma l'amazzone fece appena un cenno con la testa, come a dire «Nessuno. Mi spiace». Tuttavia, invece di tornare al suo posto, si accoccolò anche lei accanto al fuoco. Era evidentemente infreddolita. La notte il bosco era molto umido e freddo e la temperatura si era abbassata di parecchio. Garreth notò come le fiamme creassero strani effetti di luce e di ombre sul volto tatuato della ragazza. L'amazzone aveva una bellezza inquietante. Il viso era quello di una ragazzina, con gli occhi grandi e il naso leggermente all'insù, ma dietro a quell'aspetto delicato si leggevano i segni di una vita nella quale non c'era posto per frivolezze e svago, iniziata fin da bambina con un duro addestramento e l'abitudine alla fatica e alle privazioni. Una vita passata a viaggiare e combattere, ben diversa da quella delle fanciulle che Aggart aveva conosciuto da ragazzo.

«Raccontami cosa è successo dopo.»

«Cosa? Scusa, ero distratto...»

«Dopo, dopo l'aggressione a Isella. Hai detto che sei andato da un cercatore.»

«Sì, Udo. È stato lui a scoprire il legame tra i Vàkkar e Mastro Bartolo.»

Garreth raccontò dell'incontro con l'orafo, della storia che gli aveva riferito, dell'ambra nera. Come nominò quest'ultima Ona si irrigidì.

«Aspetta. Dimmi di più di quel tizio, come lo hai chiamato?»

«Faccia da teschio. Non ne conosco il nome. Neanche Mastro Bartolo lo conosceva, ma era lui che acquistava l'ambra dall'orafo. Perché ti interessa tanto? Per quello che ne so l'ambra è usata soprattutto in Magia Nera. Ma cosa c'entra questo con Dagg e il massacro di Oressa? L'Arcano non è mica l'unico mago che si dedica alla Magia Nera nei Quattro Regni.»

«Sì, è vero, eppure sono convinto che esista un legame. Vedi, l'ambra nera è usata soprattutto nelle evocazioni, e poi ne serve una quantità piccolissima. Inoltre costa molto, molto di più di quanto un semplice mago possa permettersi. Non ho mai sentito che qualcuno acquistasse quantità così grandi di quella sostanza... Io... Io devo vedere al più presto quella spada.»

«Quale? La lama nera? È a Loth, presso il Magistero, per quello che ne so. È li che l'ha portata il mago di Libeth. Ma tu sei già stato a Loth. Come mai non l'hai trovata? E cosa c'entra questo con la lama?»

«Quando hai toccato la lama hai sentito come una sensazione di freddo, vero?»

«Sì, te l'ho detto. Ma non è che fosse fredda... Era come se succhiasse il calore dal mio corpo. Non era la lama ad essere fredda, era la mia mano, il

braccio che diventava sempre più freddo.»

«Sì, certo... È così...» sussurrò fra sé e sé il mago.

«È così cosa?» chiese Messala. Finora non era mai intervenuta durante il racconto. Il mago alzò la testa e la guardò, corrugando la fronte. Era evidente che fra i due si era creato un rapporto più forte di quello fra un mago e la sua guardia del corpo. Chissà da quanto tempo viaggiano insieme, pensò Garreth.

«La spada, non è una semplice spada magica o demoniaca. È essa stessa un demone.»

«Un demone? Non capisco, come è possibile?»

«Come ti ho già spiegato, un demone non può rimanere a lungo su questo piano. Esiste tuttavia un'eccezione. È un piccolo demone non molto potente ma che ha una caratteristica peculiare. Una volta evocato entra in uno stato di non-vita e, se opportunamente alimentato, vi può rimanere indefinitivamente. Ovviamente, se riportato in vita non resiste a lungo e deve tornare subito al suo piano.»

«E allora?» chiese Garreth perplesso.

«Allora questo demone, che noi chiamiamo Crisalide, mentre è inanimato, mantiene una sorta di legame con il mondo degli inferi. Diventa insomma una sorta di porta.»

«Vuoi dire che attraverso questo demone altri demoni possono arrivare nel nostro mondo?»

«No, non una porta in quel senso. Per evocare un demone è comunque necessario un mago. Tuttavia questa porta permette il passaggio di una certa quantità di energia attraverso i piani. Vedi, come da noi ci sono vari tipi di energia che permeano sia noi che tutto ciò che ci circonda, anche negli altri piani esistono vari tipi di energia. Puoi chiamarla energia demoniaca o essenza demoniaca. È un po' un misto della nostra energia vitale e dell'energia magica per i demoni, l'equivalente demoniaco della quintessenza degli esseri fatati. È questa l'energia di cui hanno bisogno i demoni per sopravvivere. Molti secoli fa un grande evocatore, Darko Viddrin, scoprì che era possibile costruire una specie di ricettacolo per le Crisalidi, utilizzando un particolare tipo di diamante purissimo e, appunto, l'ambra nera. Questo mago creò tre gioielli che avevano la capacità di mantenere un demone più a lungo nel nostro mondo.»

«E cosa ne fu di quei gioielli?»

«Due di essi andarono distrutti. I demoni-servitori che li portavano tradirono il mago e scapparono. Una Crisalide, tuttavia, deve essere nutrita per

sopravvivere quando è inanimata, e per farlo ha bisogno di energia vitale. I gioielli, quindi, traevano il loro sostentamento dall'evocatore e soprattutto da alcune vittime che il mago periodicamente sacrificava. Le Crisalidi non potevano trarre il loro nutrimento dai demoni che indossavano i gioielli e così, quando questi fuggirono, i gioielli si indebolirono sempre di più finché i ricettacoli non andarono in polvere.»

«Non mi sembra che quei demoni abbiano dimostrato particolare intelligenza.»

«La maggior parte dei demoni sono poco più che bestie. Vivono seguendo il loro istinto demoniaco. Inoltre Darko aveva scelto i suoi servitori fra alcuni demoni molto forti e resistenti ma alquanto ottusi. Non si può addomesticare un demone, tuttavia è possibile controllarlo se non è particolarmente furbo. Non si rivelò comunque una scelta saggia, a dimostrazione che non ha molto senso cercare di mantenere a lungo un demone su questo piano.»

«E che fine fece il terzo gioiello?»

«Darko lo usò per un qualche altro esperimento. Nessuno sa esattamente cosa cercò di fare. Tutto quello che sappiamo è che un giorno alcuni servitori umani del mago entrarono nel suo laboratorio dopo che era passata più di una dodecade dall'ultima volta che lo avevano visto. Del mago, tuttavia, nessuna traccia. Su un tavolo, al centro di uno strano marchingegno, c'era la terza pietra. I servitori la presero e la portarono al Magistero. Il gioiello fu analizzato ma stranamente non sembrava avere più alcun influsso demoniaco. Se una volta aveva contenuto un demone, ora quel demone era scomparso. Tuttavia la pietra sembrava aver mantenuto una sorta di potere, anche se nessuno riuscì mai a capire quale. Alcuni di noi sono molto bravi a percepire gli oggetti di potere, ma questo non basta certo a farcene comprendere anche il funzionamento! Comunque la pietra fu affidata al Mastro Custode e rinchiusa in un posto dove non avrebbe potuto fare alcun danno.»

«Bella storia, ma cosa c'entra con la lama?»

«Ecco, è solo una teoria, ma... Ascolta, supponi, dico, supponi che Dagg Elath sia riuscito a costruire dei ricettacoli a forma di spada...»

«Le spade nere!»

«Esatto. Dentro ogni spada c'è una Crisalide che si nutre delle persone che vengono colpite dalla lama. Grazie al legame fra la Crisalide e gli inferi, i demoni che impugnano la spada possono assorbire energia demoniaca dal loro piano attraverso la porta mantenuta aperta dalla lama e così rima-

nere su questo piano molto più a lungo di qualunque altro demone.»

«Insomma» intervenne Messala. «Le spade nutrono i demoni e noi nutriamo le spade.»

«Sì, possiamo dire così. La sensazione di freddo che hai provato» continuò il mago rivolgendosi a Garreth «è l'energia demoniaca che fluisce dalla spada. Ovviamente il demone che porta la spada deve uccidere continuamente, se vuole rimanere su questo piano. Inoltre, più la morte è rapida, meno energia vitale assorbe la spada: la maggior parte va dispersa. Ecco perché i demoni preferiscono torturare le vittime a lungo prima di ammazzarle: permette loro di restare qui più a lungo, altrimenti l'Orda scomparirebbe prima di poter effettuare un nuovo massacro.»

«Ma allora perché la spada è riuscita a uccidere il demone in quel modo? Non hai detto che si nutre solo di energia vitale?»

«Non lo so. Ci sono ancora troppe cose da chiarire. Forse Dagg ha scoperto un altro tipo di Crisalide che può nutrirsi, all'occorrenza, anche di energia demoniaca. O forse è la materia di cui è fatta la lama che in qualche modo è mortale per i demoni. Non so neanche se tutta questa teoria della lama che tiene in vita i demoni ha un qualche senso. O meglio, un senso ce l'ha, ma non è detto che sia questa la soluzione. Stiamo costruendo un castello su una collina di fango.»

«Più che di fango, di merda direi, vista la situazione» commentò la ragazza alzandosi di nuovo. «Io vado a fare un giro. Non si sa mai.»

Quando l'amazzone si fu allontanata Garreth si rivolse a Ona: «Fa sempre così?».

«Umh? Così come?»

«Voglio dire, si comporta come... come, insomma, non so dire come!»

«Come un vaccaro? Come un guerriero o un vecchio marinaio? Se fosse un uomo non ci faresti tanto caso, vero? Il fatto è che Messala è un guerriero. Inoltre ha imparato la nostra lingua nelle peggiori bettole dei Quattro Regni, per cui non c'è da stupirsi se è un po' sguaiata. Ma è una brava ragazza e soprattutto un ottimo compagno di viaggio. Mi ha tratto fuori dai guai più di una volta. Sa cavarsela in ogni situazione.»

«Ci hai mai provato? Insomma, è vero che...»

«Che sono lesbiche?» Ona scoppiò a ridere. «Sì, certo, ma non nel senso che pensi tu. O meglio, le loro abitudini sessuali sono diverse dalle nostre. A Messala piacciono gli uomini come ad una qualsiasi donna, ma solo per quello che riguarda il piacere sessuale. Fanno sesso con gli uomini solo per due motivi: per piacere o per procreare. Tra parentesi, tutte quelle balle sul

fatto che si mangiano i maschi dopo l'accoppiamento sono solo fesserie. Invece, il loro rapporto con le donne è basato sull'amore e sul cameratismo. Vengono separate dalle madri fin da piccole e affidate a una tutrice che si occupa di una decina di bambine alla volta. Ogni gruppo forma una sorta di famiglia chiamata *schiera.* Le varie schiere competono l'una contro l'altra in tutta una serie di prove, alcune persino pericolose, a volte mortali. Le giovinette che superano questo periodo vengono selezionate e suddivise in *manipoli.* Durante questo periodo le bambine imparano i primi giochi sessuali con le compagne. Una volta cresciute e iniziate come Amazzoni, tuttavia, si cercano una compagna che terranno per tutta la vita. O almeno così succede nella maggior parte dei casi...» terminò il mago lanciando uno sguardo verso il punto dove la ragazza era scomparsa.

«E come la scelgono?»

«Come ogni essere umano sceglie il proprio compagno.»

«Vuoi dire... che si innamorano?»

«Sì, ma è un sentimento molto più forte dell'amore, perché è basato su quella fiducia e su quel rispetto reciproco che nasce solo fra persone che hanno combattuto fianco a fianco e si sono protette le spalle a vicenda.»

«Quindi *sono* lesbiche.»

«In questo senso sì, ma mentre il rapporto con gli uomini è esclusivamente sul piano sessuale, quello con la loro compagna è spesso anche un forte legame affettivo. Certo, c'è anche il sesso, ovviamente, ma come c'è fra una coppia di sposi teneramente innamorati.»

«E non esistono tradimenti, non c'è gelosia? Vuoi dire che stanno insieme per tutta la vita?»

«Oh no, niente di così idilliaco. C'è tutto quello che c'è nei normali rapporti fra uomini e donne, con l'unica differenza che un eventuale rapporto sessuale con degli uomini non incide sul legame affettivo fra compagne. Per il resto le cose non vanno diversamente che per noi.»

«E la compagna di Messala, dov'è?»

Il mago tornò a volgere il capo verso il bosco.

«È morta» disse lentamente. «Uccisa molti anni fa. Non so altro. Da allora Messala ha lasciato la sua terra e ha vissuto lavorando come mercenaria prima nei Cento Reami e poi nel Regno del Sud. L'ho conosciuta a Og dov'era giunta dopo aver scortato un carico particolarmente prezioso per un mercante di Morgane. Cercava lavoro e io avevo bisogno di una guardia del corpo. Fedorf mi stava dando missioni sempre più rischiose e già un paio di volte avevo rischiato di lasciarci la pelle.»

«Non hai risposto alla mia domanda, tuttavia. Ci hai mai provato?»

«No» disse secco il mago, tornando a volgere la testa verso Garreth.

«Quindi è vero che voi maghi non fate sesso.»

«Non si può dire che il tatto sia il tuo forte, vero?»

«Ehi, sono solo curioso! Non c'è bisogno di scaldarsi tanto!»

«Va bene, tanto anche questo non è che sia un segreto. In fondo noi maghi abbiamo molti meno segreti di quanto solitamente si pensi...» aggiunse Ona con un mezzo sorriso.

«Comunque» proseguì il mago «non è vero che non facciamo sesso. Solo che fare sesso indebolisce il corpo e la mente. Così, fin da piccoli, impariamo a non lasciarci tentare da tutto ciò che è piacevole. Solo così riusciamo a mantenere focalizzata la nostra mente sui metodi che ci permettono di effettuare gli incantesimi. Una volta che abbia imparato a mantenere il controllo un mago può ogni tanto lasciarsi andare ai piaceri della carne, ma sempre facendo attenzione a non esagerare. Per questo molti maghi, o vivono da soli, o si sposano con donne che esercitano anche loro la magia. È la soluzione migliore se proprio uno non riesce a evitare del tutto il sesso».

«E non siete curiosi?»

«In che senso?»

«Beh, in fondo i maghi sono sempre curiosi di apprendere ogni cosa, o sbaglio?»

«No, non sbagli. C'è un proverbio che dice che se i libri fossero di formaggio i maghi sarebbero tutti topi» replicò sorridendo Ona. La temperatura dell'aria si stava facendo meno rigida e già un primo chiarore stava comparendo a oriente.

«Beh, facendo sesso una volta ogni tanto non è che si impara molto...»

«Ah, in quel senso! Eh, in realtà non si può chiedere a qualcuno di rinunciare volontariamente a qualcosa che non conosce veramente. E poi è risaputo che proibire una cosa non fa altro che renderla più interessante. Come ti ho detto, impariamo fin da piccoli a sopportare ogni genere di privazioni. Quello che non ti ho detto è che prima di iniziare l'addestramento c'è un periodo in cui ti viene fatto provare di tutto, e questo vale anche per il sesso. Forse non ci crederai, ma sai come mi è passato il desiderio di dolci?»

«Dolci?»

«Si, da bambino ne ero goloso. Mi fecero mangiare solo dolci per sei giorni di fila. All'inizio era una delizia. Mi sembrava di essere al settimo

cielo. Dopo i primi tre giorni, tuttavia, non mi riusciva più di guardare un dolce senza provare nausea. E il guaio era che i miei insegnati continuavano a darmi solo dolci. O quelli, o a letto senza cena. È stata un'esperienza traumatizzante!»

«Non mi dirai che ti hanno fatto venire anche la nausea per le ragazze!»

«No, quello no, ma ho provato abbastanza per sentirmi più che appagato. Come vedi noi maghi impariamo *veramente* di tutto...»

«Ehi, avete finito di raccontarvi la vostra vita?» gridò Messala uscendo dal sottobosco ed entrando a grandi passi nella radura dov'era acceso il fuoco. Ormai si stava facendo giorno e l'aria era diventata decisamente meno fredda.

«Non vorrete restare qui tutto il giorno, no? Ci dovrebbe essere una locanda a meno di un giorno di viaggio da qui. Che ne dite di continuare la discussione davanti a un boccale di birra e a un bel cosciotto di maiale?»

«Cosa stavi dicendo sui piaceri della vita?» disse Garreth a Ona sorridendo.

«Beh» rispose Ona alzandosi e stirandosi le membra irrigidite. «Comunque è ora di andare, e poi abbiamo molto da fare. Dobbiamo tornare a Loth.»

«A Loth? A far cosa a Loth?»

«A cercare la spada.»

«Io non possono venire a Loth. Non ora. Devo prima andare a Morgane a riferire al Consiglio.»

«Ah... già...» disse Ona smorzando il tono allegro che aveva preso la conversazione. «D'accordo. Facciamo così. Dirigiamoci verso la locanda. Nel frattempo faremo un piano. Quindi ci separeremo. Io e Messala andremo a Loth, tu andrai a Morgane e quindi ci raggiungerai nella capitale. A questo punto voglio cercare di saperne di più anche sul terzo cristallo di Darko. Ci vorranno almeno tre mesi per arrivare a Loth. Una volta giunti rimarremo ad aspettarti due mesi, non un giorno di più, poi ti lasceremo un messaggio presso la Loggia di quella città e partiremo.»

«Per dove?»

«Ancora non lo so. Lo scriveremo nel messaggio. Userò lo stesso codice che ho usato nella lettera a Fedorf. Hai capito quale?»

«Sì, certo. Non ci sono problemi.»

«Proteggerò il messaggio anche con un incantesimo.»

«Ed io come farò a spezzarlo?»

«Basterà che tu gratti via con il coltello due angoli opposti della perga-

mena, sul lato interno, partendo da quello in alto a sinistra. Le rune di protezione invisibile che vi avrò posto verranno via: il testo tornerà leggibile.»

«D'accordo» fece Garreth iniziando a prepararsi per il viaggio. «Andiamo a mettere qualcosa nello *stomaco*, adesso. È venuta fame anche a me.»

«Beh, dovrai tenertela» replicò Messala passandogli accanto. «Non saremo alla locanda prima di stasera.»

Capriolo XIII

Giunsero alla *Posta del Cacciatore* che era oramai sera. Durante tutto il viaggio Garreth e Ona avevano continuato a discutere facendo varie ipotesi su come potesse funzionare la lama e su quali potessero essere i piani del Signore delle Ombre. Solo un episodio interruppe la monotonia del viaggio. Quando erano più o meno a metà strada, Messala propose di fare una sosta. Si trovavano a circa sei leghe a sud di Issah e stavano attraversando una foresta chiamata della Quercia Rossa a causa di un particolare tipo di quercia che aveva la corteccia di un marrone rossiccio e dalla quale si estraeva un colorante economico per stoffe e capelli. Mentre Ona e Messala si occupavano dei cavalli, Garreth decise di salire una china che si trovava sul versante settentrionale della strada per dare un'occhiata intorno. Si era addentrato solo un paio di corde all'interno del bosco quando sentì una voce provenire alla sua destra.

«*Ŏabblarr... Ŏabblarr...*»[15]

«Chi è? Chi c'è là?»

Garreth si guardò in giro perplesso, senza tuttavia estrarre la spada. Se qualcuno ti vuole attaccare non si mette certo a chiamarti, pensò il giovane. Inoltre qui era meglio evitare possibili equivoci: una spada sguainata non è certo un segno di disponibilità al dialogo. Ad ogni modo si tenne pronto a lanciare il piccolo pugnale che teneva sempre nella manica.

«*Ŏabblarr. Racha sabh easal. Feunaroh sir brarobirr riuc.*»[16]

Ora la voce veniva da dietro. Garreth si voltò e vide davanti a sé una donna, o almeno tale sembrava. Era esile di corporatura, le braccia nude lunghe e delicate, le mani sottili, il volto ovale con un'ampia fronte spaziosa, mentre i lunghi capelli corvini le scendevano ai lati del capo sulle spalle nude. La pelle era bianchissima, come marmo e gli occhi di un azzurro quasi violaceo. La donna era vestita con un semplice abito di colore verde

[15] Lama Nera... Lama Nera...

[16] Lama Nera. Non devi aver paura di noi. Dobbiamo parlarti.

scuro, cinto alla vita con una sottile striscia di pelle marrone. L'abito non aveva alcun ornamento, se si escludevano alcuni sottili ghirigori dorati sul bordo inferiore e sulle maniche, ed era piuttosto semplice nella fattura. Inoltre la stoffa sembrava un po' troppo raffinata e leggera per un abito da viaggio, anche se in qualche modo dava l'idea di essere abbastanza calda e robusta. Garreth non aveva mai visto un panno lavorato così finemente. I piedi erano nudi, piuttosto piccoli, candidi. Le unghie curate. Sembrava che né terra né sporco riuscissero ad attaccarsi a quella pelle pallida, quasi che la donna, più che camminare, levitasse appena al di sopra del terreno. Tutto in lei sapeva di magia e tuttavia non aveva quella delicatezza tipica degli esseri fatati, soprattutto delle *ferrish*, come erano chiamate da quelle parti le fate. Anzi, sebbene avesse una grazia inusuale, Garreth sentiva in lei una notevole forza.

Nel frattempo la donna si era avvicinata a meno di tre braccia da Garreth. Ora che il giovane poteva vederla più da vicino, era abbastanza chiaro che non si trattava di una fata. «Forse è un'incantatrice o una maga, devo stare attento» pensò il giovane «spesso i pericoli peggiori si nascondono sotto le apparenze più attraenti». Mentre Garreth si stava domandando quale fosse il comportamento più opportuno da tenere, la donna alzò il braccio e lo protese verso di lui. Istintivamente scostò la testa ma senza indietreggiare.

«*Rach sabb easal, ʻOabblarr.*»[17]

Il tono era dolce, la voce quasi un sussurro, ma in quelle parole non c'era tanto magia quanto un senso di intimità, un'offerta di amicizia. Aggart era abituato a lasciarsi guidare dal cuore e anche se Garreth aveva imparato la cautela e un certa diffidenza nei confronti del mondo, in quel momento sentì che poteva fidarsi di quella strana apparizione. Così si lasciò toccare. Le dita erano fredde, odoravano di erba appena tagliata.

«Non devi avere paura di noi, Lama Nera.»

«Cosa? Aspetta, coma mai ti comprendo, adesso? E perché mi chiami Lama Nera? Cosa intendi dire? Cosa vuoi? Chi sei?»

La donna si mise a ridere. Aveva una risata piacevole, cristallina, come di acqua che cade sulla pietra sgorgando da una sorgente. I denti erano candidi, i canini stranamente aguzzi, le labbra sottili, di un rosa che spiccava sulla pelle candida. In un qualche modo era una creatura selvatica, con qualcosa di animale, e allo stesso tempo così umana...

«Calma, non avere fretta. Tutto ti sarà chiaro. Vieni» disse la donna

[17] Non devi aver paura, Lama Nera.

prendendolo per mano. «Sediamoci.»

I due si sedettero ai bordi della piccola radura nella quale si trovavano in quel momento sul tronco di una quercia caduta sotto il peso delle fronde e della vecchiaia.

«Innanzi tutto mi presento, io sono Maidnenoise.[18] In realtà, il mio nome fra la mia gente sarebbe *Tobar ram Maiore*,[19] ma quelli della tua razza mi chiamano Maidnenoise, o Maidne, più semplicemente. Appartengo al clan *làmb-làroir*[20] di Amerjin.»

«Cosa sei esattamente? Non sei umana, vero?»

«No, appartengo agli *Spéirmil*,[21] o come ci chiamate voi, sono un Elfo Azzurro.»

«Un'elfa? Una *vera* elfa?»

La risata cristallina della donna tornò a sgorgare dalla piccola bocca rosa.

«Esatto, una vera elfa. Assolutamente originale. Ma torniamo alle tue domande. Desideravi sapere come fai a comprendere la mia lingua. È semplice. Ho legato la mia mente alla tua. In realtà non sono le parole che comprendi ma il loro significato attraverso i miei pensieri.»

«Vuoi dire che sto leggendo nella tua mente?»

«Non esattamente. Semplicemente riesci a vedere il significato delle parole anche se non ne hai mai udito il suono. Le parole» e qui la donna abbassò il tono della voce, come a sottolineare l'importanza di quello che stava dicendo «sono una magia molto potente. Esse non sono solo qualcosa con il quale diamo un nome alle idee o a ciò che ci circonda. Esse sono ciò che rappresentano, sono la sostanza di ogni cosa, di ogni concetto. Sebbene lo stesso termine prenda suoni diversi nelle varie lingue, tutti questi suoni sono solo variazioni del *Fior Airm*, il *vero nome*.»

«Non capisco. Tu dici che tutte le parole che indicano lo stesso concetto nelle varie lingue hanno la stessa origine. Ma questo non è possibile. Prendi il mare. I Vàkkar lo chiamano hav, le amazzoni θάλασσα e gli Esséni *meer*. Come possono questi nomi avere qualcosa in comune?»

«Il fatto è che esiste un nome per ogni cosa. Uno per il mare tranquillo, uno per il mare agitato, uno per il mare profondo, uno per quello cristallino

---

[18] Si pronuncia *maidènuàs*, con la "esse" finale sibilante, come in deserto o nel francese *noisette*.

[19] Sorgente del Mattino.

[20] Mano Forte.

[21] Popolo del Cielo, o Gente Alta.

e molti altri ancora. Ognuno di questi nomi ha dato origine a tutta una serie di altri nomi. Prendi hav, ad esempio. Esso deriva da àbbeis, il mare profondo, l'abisso. Invece meer, come anche *mare*, derivano da *mar*, ovvero il mare piccolo, chiuso, circondato dalla terra. Ogni popolo non ha fatto altro che prendere un suono e dargli un nuovo significato, togliendo al termine quelli che erano i suoi attributi specifici e dimenticandone il significato originale. Così il mare profondo e quello piccolo sono diventati semplicemente mare, il cielo notturno è stato confuso con quello stellato, ad ogni tipo di albero è stato lasciato un solo nome.»

«Perché mi racconti tutto questo? Cosa vuoi da me e perché mi hai chiamato Lama Nera?»

«Perché è il tuo nome, o meglio il nome con il quale sarai conosciuto negli anni a venire. Il tuo destino è indissolubilmente incrociato con la lama con la quale hai ucciso il *Ŏeambairr ar t-salachair*, il Demone della Melma, che ti ha attaccato quando eri ragazzo.»

«Il *Ŏeambairr ar t-salachair?* Come fai a sapere queste cose?»

«Noi sappiamo molto di quello che è e di quello che è stato e qualche volta anche di quello che potrebbe essere. È per questo che sono qui. Tu sei un nodo nell'intricata rete delle possibilità future, così come lo è il *Tighearda ar Sgàil*, il Signore delle Ombre.»

«Cosa vuol dire?»

«Nessuno può prevedere il futuro, perché non esiste un solo futuro ma infiniti, alcuni più probabili, altri meno probabili. A volte, tuttavia, molti futuri condividono una stessa caratteristica. Può essere un individuo, un evento o anche semplicemente un luogo. Questa caratteristica è una sorta di punto fisso nel continuo divenire del possibile, qualcosa che comunque sarà, qualsiasi futuro si dovesse verificare. Tu sei uno di questi nodi. Sei presente in tutte le alternative più probabili, sei lo scudo che si opporrà al Signore delle Ombre, sei la sola e ultima speranza di questo mondo.»

«Ma questo è impossibile. Ti stai sicuramente sbagliando. Tu non sai chi sono. Io sono un sicario, un assassino, per vivere uccido persone che non conosco. Non sono né un mago né un guerriero.»

«Sappiamo molto bene chi sei, ma non sta a noi giudicare. E comunque ti ho solo detto quello che è stato visto. Non siamo noi a determinare quale futuro si realizzerà. Noi siamo parte del mondo, come lo sei tu, e come te dobbiamo fare la nostra parte.»

«Se anche fosse, cosa posso fare? Cosa volete da me?»

«Niente. Non siamo noi a volere qualcosa da te ma semmai il contrario»

rispose l'elfa sorridendo. «Desideriamo farti sapere che quando ne avrai bisogno, noi saremo al tuo fianco. Già i nostri fratelli, quelli che voi chiamate Elfi Bianchi, i Òàrmil, si stanno preparando alla guerra nelle vaste foreste settentrionali. Anche loro verranno in tuo soccorso, anzi, essi saranno i primi a fronteggiare le Orde del Signore delle Ombre.»

«È pazzesco! Tu non capisci. Io non sono nessuno. Non sono un re e tanto meno un nobile, non ho un mio esercito e nessuno mi seguirà in questa improbabile battaglia contro un essere mezzo mago e mezzo mostro che forse non esiste neppure. Credi forse che possa andare dai quattro re e dir loro: "Ehi, lo sapete che c'è un essere demoniaco che vuole conquistare Kios? Datemi le vostre armate e io lo spazzo via, lui e il suo esercito di demoni!". Tanto per cominciare non riuscirei neanche a varcare il cancello esterno di uno solo dei palazzi reali. Se anche ci riuscissi, la cosa migliore che mi potrebbe capitare è di essere buttato fuori dalla guardia e senza tanti complimenti. Quella migliore, bada, perché è più probabile che mi sbattano in una cella per il solo fatto di aver osato rivolgermi a un nobile con una storia tanto assurda. Un nobile? Un re! Ma hai idea di quanto sia difficile incontrare anche solo uno dei segretari di uno dei quattro re?»

«Non spetta a me, Lama Nera, dirti cosa devi fare, né come o quando. Noi desideriamo farti sapere che siamo pronti e che saremo con te quando servirà. Tieni questo anello. Ti sarà sufficiente fissare lo scudo al centro e pronunciare queste parole: *Tha mi sað ghairm ma choirream Fala is stàulinn.*[22] Noi accorreremo.»

Garreth prese l'anello. Era una sottile fascetta d'argento, con un complesso ornamento a forma di treccia. In mezzo c'era un dischetto, anch'esso d'argento, con uno strano simbolo formato da tre ganci che si estendevano dal centro in tre direzioni differenti.

«Quello è un potente simbolo di protezione contro il male. Tienilo sempre con te. Non solo ti permetterà di chiamarci, ma diventerà caldo ogni qual volta il male si avvicinerà a te. Fanne buon uso.»

[22] Per il sangue e per l'acciaio io vi chiamo. (N.d.A.: queste parole Garreth le sente nella lingua originale perché è in quella lingua che vanno pronunciate.)

«Ti ringrazio, mia signora, per il prezioso dono che mi hai fatto. Come posso contraccambiare?»

«Segui sempre il tuo cuore. Nei prossimi mesi scoprirai che saranno pochi quelli di cui ti potrai fidare. Fai attenzione perché nelle tue mani è il destino del mondo. E fidati degli amici.»

Ora l'elfa non sorrideva più. Sul suo volto si era infatti formato uno sguardo triste. Maidneinose sapeva di aver lasciato a Garreth un fardello troppo pesante per chiunque, ma questo era il destino della Lama Nera e nessun mortale, e forse neanche un immortale, avrebbe potuto farci qualcosa.

Un vento freddo si sollevò per un momento, quasi a suggellare quel distacco. Garreth alzò la testa sentendo le fronde sul suo capo stormire. Quando l'abbassò l'elfa era sparita. Si guardò intorno, ma già sapeva che era inutile: per quel poco che ne sapeva gli Elfi avevano un rapporto speciale con la natura; sapevano muoversi più silenziosamente di un animale della foresta. In qualche modo, tuttavia, Garreth sentiva che avrebbe incontrato ancora Maidneinose. Sempre che non fosse stato tutto un sogno. No, non poteva esserlo. L'anello era lì, freddo, sul palmo della sua mano. Cercò di infilarlo ma era tropo stretto, così lo mise al mignolo della mano sinistra.

Non aveva idea di quanto tempo fosse stato via. Era meglio tornare. I suoi compagni di viaggio dovevano essere in pensiero per lui. Un sorriso gli si formò sul viso: i suoi *compagni di viaggio*, in pensiero, poi! Fino al giorno prima Ona avrebbe fatto qualsiasi cosa pur di vederlo morto, e probabilmente in fondo al cuore quel desiderio doveva essergli rimasto. In quanto all'amazzone, beh, la donna guerriera non sembrava avere una particolare simpatia per lui, ma in fondo non sembrava avere una particolare simpatia per nessuno da quelle parti, uomo o donna che fosse.

«Alla buon'ora. È stata una cosa lunga, eh?» disse il mago quando vide uscire Garreth nel bosco. L'amazzone stava già preparando i cavalli. Non disse niente ma dalla smorfia sul volto si vedeva chiaramente che disapprovava il ritardo con il quale il sicario era tornato all'accampamento.

«È successa una cosa strana.»

«Mi spiace, sono un mago, non uno stregone. Se hai problemi di corpo possiamo sempre andare a farci dare un lassativo una volta arrivati alla locanda. L'oste è il figlio di un'erborista, e oltre a fare un arrosto speziato eccellente, ha sempre nel retrobottega qualche erba o preparato adatto alle necessità dei suoi ospiti, inclusa un certa erbetta che...»

«Non hai capito. Accidenti! Smettila di sparlare: ho visto un elfo!»

«Come no. E a noi ci hanno tenuto compagnia un pàr di folletti e tre gnomi.»

«Sto parlando sul serio. Credevo fosse una donna, ma era un elfo, un elfo vero, anzi, un'elfa.»

«Questo spiega tutto» intervenne Messala, passando accanto ai due e raccogliendo a terra un paio di bisacce. «Da queste parti ogni contadinella che cerca di guadagnarsi qualche moneta accalappiando qualche danaroso passante diventa subito una principessa o una bellissima elfa.»

«Non era una contadinella e non stava adescando nessuno. Mi ha anche dato un anello.»

«Cosa? Un anello? Fammi vedere.» fece Ona, dimostrando a quelle parole ben altro interesse.

«Perché? L'ha dato a me. E poi non sono ancora sicuro di potermi fidare di te.»

«Non fare l'idiota. Non te lo voglio prendere, voglio solo vederlo. Tu non ti rendi conto...»

«Non mi rendo conto di cosa?»

«Gli elfi. Non escono mai dalle loro foreste. È estremamente difficile vederne uno se non in quelle rare occasioni in cui scambiano i loro manufatti con sostanze, materiali e oggetti che non si trovano dalle loro parti. Non ho mai sentito che un Elfo Azzurro si spingesse così a sud.»

«Aspetta, come fai a sapere che era un Elfo Azzurro?»

«Quelli bianchi vivono molto più a nord, oltre i Monti del Tramonto. Questo potrebbe essere un elfo di Amerjin o al massimo di Fionnach.»

«Ha detto di chiamarsi Maidnenoise, del clan di Lamlàddìr o Làmiladìr, una cosa del genere.»

«Làmh-làidir? Maidnenoise dei Làmh-làidir?»

«Sì, esatto. Era quello il nome.»

«Accidenti!» disse Ona in un sussurro.

«Che c'è? Cosa vuol dire?» chiese Messala che, avendo finito i preparativi, si era riavvicinata ai due.

«Maidnenoise è la figlia di Oide Sebagh dei Làmh-làidir, il sovrano di Amerjin.»

«Ehi, ma allora te la sei trovata davvero la principessa. E bravo il nostro Garreth.»

«Ehi, ehi... Aggart. Aggart, va bene? Io sono Aggart per tutti. Non dovete più usare il nome Garreth in pubblico, d'accordo?» replicò Garreth stiz-

zito.

«Va bene, *Signor* Aggart. E che *Signore*! Noi qui a strigliare i cavalli e lui che se la fa con la figlia di un re. Ricordati di invitarci alle nozze» disse Messala con tono canzonatorio.

«Smettila, Messala. È una cosa seria. Devi raccontarmi tutto e *devo* vedere quell'anello.»

«Va bene. Il capo sei tu, ma vi racconterete le vostre storie lungo la strada, perché se non partiamo subito la notte la passeremo di nuovo sotto le stelle, e ho tanto l'impressione che questa sarà più fredda di ieri notte. Io ho già le chiappe gelate al pensiero. Forza, a cavallo. Ci mancano ancora diverse leghe da percorrere. Avrete tutto il tempo di parlare di donne e di anelli lungo il cammino» sbottò la ragazza, dirigendosi ai cavalli.

«Ci sono delle volte che non la sopporto» disse Ona tra il serio e il faceto. «Però ha ragione. Muoviamoci.»

Così i tre continuarono il loro viaggio, Messala in testa, Garreth e Ona affiancati più indietro. Ona volle vedere subito l'anello. Garreth glielo mostrò mantenendolo tuttavia al dito. Il mago sembrò decisamente impressionato. Al dito di Garreth l'anello sembrava un oggettino assolutamente insignificante, eppure il mago sembrava guardare quella semplice fascetta d'argento con evidente rispetto. Ona volle sapere tutto quello che era successo nella foresta, quindi si chiuse in uno strano silenzio che sorprese un po' il sicario della Mano. Il giovane cercò di fare un po' di conversazione ma Ona non proferì più parola finché non giunsero alla locanda.

Quella sera i tre si ritrovarono a cenare in una delle salette private che *La Posta del Cacciatore* metteva a disposizione di qualche nobile di passaggio o di qualche mercante che aveva da sbrigare affari molto riservati. Ona aveva dovuto sganciare diverse piastre per poter usufruire di quel privilegio, raramente concesso ai comuni viaggiatori, ma dato che chi si può permettere di pagare sei piastre per cenare in una saletta privata non può certo essere considerato un comune viaggiatore, l'oste non ebbe da ridire.

«Allora, che ci facciamo qui? Questo posto costa più che se avessimo preso per la notte tutte le stanze della locanda. Cosa c'è di tanto importante da richiedere tanta riservatezza?» chiese Messala addentando un bel pezzo di arrosto fumante e sgocciolante di sugo.

«Quello che è successo oggi è un evento importante, direi assolutamente eccezionale.»

«Parli... uhm... Lì, della cosa, la... smunch... la donzella della foresta...»

«Quella "donzella" è uno degli Elfi più importanti che abitino le foreste

occidentali. Non è solo la figlia del sovrano di una delle tre città stato degli Elfi Azzurri, ma è anche una delle loro incantatrici più potenti.»

«Stai scherzando? Avrà avuto sì e no diciassette anni!» esclamò stupito Garreth.

Il mago lo guardò, sgranò gli occhi e poi scoppiò in una grossa risata.

«Ma tu da quale mondo vieni? Diciassette anni? Non lo sai che gli Elfi possono vivere migliaia di anni? La tua Maidnenoise era già vecchia quando è salito al trono il Primo Imperatore Avoniano!»

«Uhm... Passatella la tua nuova fidanzata. Forse dovresti cercartene una più giovane. Quella lì, ad esempio» disse Messala interrompendo il mago, rivolgendosi a Garreth e accennando con l'arrosto a una procace fanciulla che passava con una certa abilità fra i tavoli nella sala centrale, schivando gli avventori più audaci. La saletta dove i tre stavano cenando, infatti, era leggermente sopraelevata rispetto al resto del locale per cui dalla balaustra si poteva vedere gran parte della sala sottostante, cosa che tra l'altro permetteva di chiamare facilmente la cameriera quando si desiderava ordinare dell'altra birra.

«Niente male, eh? Altro che la tua elfa. Mi sa che questa sera vi lascerò la camera, a voi due, così potrete chiacchiere in santa pace di elfi e di demoni per tutta la notte.»

«Ehi, vedi di non crearmi problemi, capito?» sbottò il mago piuttosto scocciato.

«Io? Quali problemi?»

«Vorrei ricordarti che l'ultima volta che ci hai provato con una in una locanda ho dovuto tirarti fuori da sotto una montagna di scimmioni che ti stavano pestando come un sacco di patate.»

«Naaah... Quella non vale. Innanzi tutto ero ubriaca fatta, se no gliela facevo vedere io a quei bestioni. E poi che ne sapevo che quella troietta aveva un marito e ben quattro fratelli? Che poi è stata lei a fare il primo passo. Non è mica colpa mia se il suo uomo erano due settimane che non si faceva vedere. Proprio quella sera doveva tornare?»

«Beh, sta attenta.»

«Ma allora è vero che, insomma...» intervenne cauto Garreth.

«Vero cosa? Senti bello, io non ti dico cosa ci devi fare tu con le tue elfette e tu non mi rompi le scatole con le mie sgualdrinelle, va bene. Non sono fatti tuoi.»

«No, è che io credevo... Insomma, Ona mi aveva detto...»

«I maghi a volte chiacchierano troppo, e spesso a sproposito, vero O-

na?» lo interruppe la ragazza gettando un'occhiata di fuoco al giovane mago.

«Senti Messala. A me non interessa cosa fai e con chi lo fai, ma la questione si sta facendo seria e vorrei ricordarti che abbiamo un accordo. Finché starai con me, dovrai avere cura di non attirare troppo l'attenzione. In quanto a te, Garreth, o Aggart o come diavolo ti vuoi far chiamare, quello che ti ho detto è vero, ma Messala è un po' un caso a parte.»

«Cosa intendi?»

«Intende dire che dopo che la mia compagna è stata uccisa ho deciso che non avrei più avuto una compagna fissa. Ecco cosa intende dire. Soddisfatto?» sbottò la ragazza con una certa irritazione, evidentemente decisa a chiuder lì la questione.

«Mi spiace. Avevo capito che voi Amazzoni lo faceste solo con gli uomini quando volete divertirvi.»

«Curioso il ragazzo, vero Ona? Cos'è, ci avevi fatto un pensierino? Ehi! Sa anche arrossire! Chi l'avrebbe detto, un brutale sicario della Mano! Comunque, in effetti è come dici tu. Il fatto è che con gli uomini è questione di pochi minuti e poi Tonfano come orsi, quando non puzzano altrettanto. Con le donne è tutta un'altra cosa. Puoi fare sesso per due giorni e due notti di fila e ti stanchi anche di meno. Comunque, stasera ho voglia di compagnia, e per compagnia non intendo due bestioni pelosi e puzzolenti che parlano solo del destino del mondo. Voglio farmi un bel bagno caldo, e voglio farlo in compagnia.»

«Nulla da obiettare, Messala» disse Ona «ma dovresti prendere più sul serio questa cosa».

«Cosa? La Grande Lotta fra il Bene e il Male? Ma dai! I Quattro Regni sono pieni di assassini, ladri, imbroglioni e usurai. Sarebbe questo il mondo che vuoi salvare? Sarebbe questo il Bene? Cerchi il Male? Fatti due passi la sera per le strade di Issah, oppure datti un'occhiata intorno. Vedi quello seduto là in fondo? Lì a destra, vicino all'ingresso. Quello lo conosco, è uno dei peggiori tagliaborse di Festine. Ti taglierebbe la gola per una piastra forata. E quel grassone laggiù? Quello che ha i capelli tutti impomatati? È un vecchio porco che fa l'usuraio. Si dice mandi i suoi scagnozzi in giro in cerca di persone che hanno dei grossi debiti e almeno una figlia carina. A questo punto si offre di pagare i loro debiti e, quando questi non riescono a restituirgli il denaro, ovviamente almeno triplicato, offra loro una dilazione a condizione di potersi sbattere la figlia. E non le vuole più vecchie di dodici anni, il porco! E poi parli, tu, che te ne vai in giro con

l'uomo che ha ammazzato il tuo maestro. Proprio voi mi parlate di *male*! Lasciate perdere, non avete capito nulla di come vanno le cose nel mondo.»

A quelle parole Ona afferrò il polso sinistro di Messala, la voltò verso di sé, la fissò negli occhi e con una voce che sembrava metallo fuso le disse, scandendo bene le parole: «Sei tu che non capisci. Esiste un Male al cui confronto le cattiverie umane sono come granelli di sabbia nel deserto. C'è un Male che è pura oscurità, eterna sofferenza, che si alimenta di sé fino a corrompere ogni cosa che lo circonda. Questo Male non va in cerca dei malvagi, ma dei puri di cuore, perché non prova alcuna soddisfazione a corrompere chi lo è già. È questo il Male che stiamo combattendo».

Mentre Ona parlava sembrò per un lunghissimo istante che l'oscurità evocata dalle parole del mago scendesse nella locanda. Garreth sentì come un brivido di freddo e in quell'istante comprese come le parole potessero essere veramente una grande fonte di potere, pur senza bisogno di alcuna magia. Anche l'amazzone dovette rimanere impressionata, perché tornò di nuovo seria, borbottò fra sé qualcosa, quindi si alzò e se ne andò senza neanche finire la birra. Garreth la vide scendere di sotto, scambiare due parole con la sguattera che aveva indicato al giovane, e salire con lei a braccetto verso le camere che stavano dalla parte opposta della sala principale, sullo stesso ballatoio della saletta riservata.

«Sarà meglio andare anche noi. Domani ci aspetta un duro viaggio. Tu dovrai tornare subito alla tua Gilda, immagino. Fai attenzione. Ho paura che il Male abbia già iniziato ad allungare i suoi tentacoli sui Quattro Regni. Non ti fidare di nessuno, d'accordo?»

«Umh... Sei già il secondo che me lo dice, oggi. Finirà che diventerò paranoico.»

«Meglio paranoico che morto. Messala e io torneremo a Loth. Prima ci fermeremo a Issah, dove faremo alcune ricerche, e poi andremo alla Grande Biblioteca del Magistero di Loth. Conosco molto bene il bibliotecario, Gallo Severio, un mago così vecchio che si dice che faccia quel mestiere da almeno quattro generazioni. Lui potrà aiutarmi a rintracciare la Lama Nera, se è ancora nella capitale. Conosce tutti e ha accesso praticamente a tutti i registri, anche quelli più riservati. Mi raccomando: cinque mesi a partire da ora, non un giorno di più.»

«D'accordo, ma se ti devo mandare un messaggio, come posso fare?»

«Sarebbe meglio evitarlo. Non sappiamo quanti occhi abbia già Dagg Elath nei Quattro Regni. Se proprio non puoi evitarlo, vai a una qualunque

sede della mia corporazione e chiedi di mandare un messaggio a Ona Ettài utilizzando una sfera. Mostra loro questo sigillo.»

Così dicendo Ona diede a Garreth un anello di bronzo con un sigillo davanti.

«Questa è la giornata degli anelli. Se continua così diventerò come uno di quei grassi eunuchi tutti ingioiellati che custodiscono il gineceo di un Satàn dei Cento Reami.»

«Sta attento a non perderlo. Ce ne sono solo due, come puoi vedere» disse il mago mostrandogli un anello simile che portava all'anulare della mano sinistra. «Sono differenti. Questo è il mio sigillo, quello una specie di garanzia. Con quel sigillo puoi ottenere determinati servigi a nome mio, ma solo alcuni.»

«E quali sarebbero questi servigi?»

«È questo il punto. Solo chi li sa li può chiedere. Se chiedi qualcosa che non ti è dovuto, l'anello ti sarà confiscato. Per ora ti basti sapere che con quello potrai chiedere di entrare in contatto con me. Altro non ti serve, per ora.»

«Grazie della fiducia» disse Garreth in tono ironico. Il mago ignorò il commento.

«Andiamo ora. Ci vediamo domani all'alba per un ultimo saluto.»

Così i due si alzarono e si diressero anche loro verso le camere. Mentre passavano di fronte a una delle prime stanze dalla quale provenivano alcuni gemiti, Ona commentò con un certo distacco: «Beh, almeno sappiamo dov'è l'amazzone, in caso di emergenza». Garreth si limitò a un sorriso stirato, quindi entrarono nella stanza e si prepararono a dormire.

La notte passò tranquilla. La mattina dopo, di buon ora, Garreth e Ona scesero per fare colazione. Lì trovarono Messala intenta a spazzolarsi tutto quello che era rimasto dalla sera prima, a giudicare dal cibo che si era fatta portare.

«Alla buon'ora! Forza, sedetevi, ce n'è anche per voi.»

I due si sedettero al tavolo e presero un paio di mele e un pezzo di maiale freddo. L'amazzone sembrava decisamente in forma, nonostante i vari graffi che aveva sulle spalle nude facessero pensare che non avesse dormito molto quella notte. In compenso si stava rifacendo con il cibo. Dopo aver mangiato pagarono quello che restava del conto e andarono alle stalle. Il ragazzo che era addetto ai cavalli aveva fatto un buon lavoro. I quattro cavalli erano stati strigliati e nutriti e le selle ripulite dallo sporco. Garreth

diede allo stalliere una piastra forata, cosa che fece sgranare gli occhi al ragazzo, prese le sue due cavalle, salutò i compagni e si diresse verso Morgane. Ona e Messala invece ripresero la strada che portava a nord, verso Issah. L'aria era piuttosto fredda quella mattina, così come i cuori del mago e del sicario. Solo Messala sembrava non avere problemi, ma in fondo per lei quella era solo un'altra avventura.

Garreth arrivò a poche leghe da Morgane una mattina altrettanto fredda quanto quella che aveva visto dividersi i tre compagni. Secondo le istruzioni avrebbe dovuto dirigersi subito alla Roccia del Puma, dove aveva sede il Consiglio della Mano di Morgane, ma per qualche motivo sentì il bisogno di fare una breve deviazione. Da quelle parti, infatti, sorgeva una piccola fattoria dove abitava Otan a'Taleb, il Maestro di Garreth nonché membro del Consiglio dei Sette. A Garreth non dispiaceva l'idea di poter vedere il suo Maestro e soprattutto di farsi un bel boccale di grog bollente. Otan sapeva infatti preparare uno dei migliori grog della regione. La base erano le arance rosse tipiche della zona, con la cui buccia si faceva un liquore molto forte e aromatico al quale Otan aggiungeva il *kill*, un distillato di un'erba che veniva dalla Coda del Serpente, acqua, zucchero e alcune spezie la cui composizione era solo a lui nota. Un sorso di quella bevanda era sufficiente a scacciare l'umidità e il freddo di tutta una notte.

Ovviamente non si trattava solo di una passione, per il Maestro di Garreth. Otan aveva sviluppato quella bevanda molti anni prima, mentre era sulle tracce di un vecchio cacciatore di pelli che era fuggito verso i Monti Oscuri, all'estremità nord-orientale del continente. Il vecchio aveva venduto a sei villaggi di pescatori a nord di Clo molte pelli in cambio di oro e grasso di bue marino, una sostanza piuttosto rara utilizzata nella fabbricazione di essenze e profumi. Purtroppo le pelli in questione erano state conciate male per cui erano tutte marcite, nonostante il freddo. I capovillaggio avevano così deciso di assoldare un sicario per rintracciare il truffatore, ucciderlo e recuperare il maltolto. In genere gli assassini della Gilda si occupano solo di portare a termine il loro incarico, non di recuperare refurtiva o effettuare altri servizi per conto del *lanciatore*, come era chiamato il mandatario di una Presa. In quel caso tuttavia i sei capovillaggio avevano promesso a Otan un terzo dell'oro e del grasso recuperato, anche perché non avevano altro con cui pagare il Dito. Così Otan aveva accettato: in fondo si trattava di una *tratta* consistente e in quel periodo l'assassino, allora nella Gilda di Clo, era un po' a corto di liquidi. Per poter sopravvivere

al gelo pungente durante i tre mesi che servirono al sicaria per raggiungere la sua preda, Otan si portò, oltre che agli abiti tipici che indossano i cacciatori di bue marino da quelle parti, anche diverse provviste molto energetiche e soprattutto un barilotto di una bevanda che si faceva da quelle parti, il grog rosso. Alla bevanda base il sicario aggiunse poi alcune erbe che conosceva da diversi anni e che davano energia e lucidità a chi le utilizzava. Il segreto era nelle dosi. Due delle quattro erbe necessarie erano infatti velenose. Tuttavia, mescolate con le altre nelle dosi giuste, perdevano la loro tossicità ed evitavano il rischio della Piccola Morte, ovvero quel senso di sonnolenza che precede l'assideramento in quei climi gelidi e inospitali. In seguito, lasciata la Gilda di Clo, Otan si trasferì a sud dove rielaborò la ricetta originale sostituendo il liquore di Pino Rosso che usavano a Clo e che era abbastanza aspro e comunque introvabile nel Regno del Sud, con il molto più gradevole distillato di arance che si produceva nella regione di Morgane.

La fattoria di Otan era solo quattro stare dalla strada principale, verso nord, poco prima del bivio per Saffiro. Arrivando dalla Via Eporea non la si vedeva subito perché era racchiusa da un boschetto di platani e noccioli. L'abitazione principale era molto semplice, a forma di L, con il tetto in paglia e rami secchi, su un solo piano. Dall'altra parte del cortile c'erano la stalla e un capanno dove si trovavano vari utensili da lavoro e una serie di attrezzi che Otan usava per il proprio addestramento personale. Garreth arrivò che Otan stava tagliando della legna. Come il Maestro lo vide, smise immediatamente di fare quello che stava facendo e si diresse verso il giovane. Prese le briglie del cavallo su cui era Garreth e accompagnò entrambe le cavalcature verso la stalla, dopo aver fatto appena un cenno al giovane con la testa. Garreth capì che c'era qualcosa che non andava e che non era il caso di parlarne lì. Lui e il maestro si erano fatti un proprio codice personale, simile a quello utilizzato nella Gilda, ma con un diverso significato. Sostanzialmente usavano gli stessi gesti e lo stesso gergo utilizzati da tutte le Dita della Mano, in modo tale che chiunque altro li avesse spiati e avesse conosciuto il linguaggio dei Segni della Gilda avrebbe pensato a una normale conversazione tra Maestro e allievo. In realtà ogni segno aveva un doppio significato e ogni frase addirittura tre, uno comprensibile a chiunque, uno comprensibile solo a un membro della Gilda e infine, ovviamente, uno comprensibile solo a loro due.

Garreth diede al Maestro una mano con i cavalli, quindi entrarono in casa. Qui i due iniziarono a discutere utilizzando sia la voce che i gesti. L'in-

tera conversazione proseguì così su due piani, uno esplicito a un eventuale osservatore, che fosse o meno della Mano, e uno segreto, che solo Otan e Garreth potevano comprendere.

Così, mentre apparentemente i due si scambiavano facezie sugli ultimi avvenimenti di cronaca a Morgane e contemporaneamente Garreth informava il Maestro della buona riuscita della missione, la vera conversazione fu di ben altro tenore...

«Come mai sei qui? Come hai fatto a lasciare Morgane?»

«Non ci sono ancora stato a Morgane. Cosa c'è?»

«Questo spiega tutto. Il Consiglio ha sentenziato la tua condanna a morte.»

«Cosa? Perché? Cosa è successo?»

«Sei stato accusato di aver rivelato a un mago i segreti della nostra corporazione.»

«Non è vero. Chi mi ha accusato di una cosa simile?»

«C'è un testimone, uno di cui il Consiglio si fida.»

«Se è così, perché sono ancora vivo? Non sospettavo nulla. Sarebbe stato facile per un sicario uccidermi ancor prima di arrivare a Morgane.»

«Vogliono interrogarti. Ti avrebbero imprigionato subito dopo aver fatto rapporto.»

«Ma perché mi hanno condannato senza neanche ascoltarmi? Anche se c'è un testimone, un Dito ha sempre diritto a parlare in sua difesa.»

«Lo so, ed è per questo che io e il Maestro Tot abbiamo votato contro la condanna. Purtroppo ci sono stati quattro voti a favore e un astenuto.»

«Forse il motivo è un altro.»

«Cosa vuoi dire? Il motivo di cosa?»

Garreth raccontò brevemente al suo Maestro quello che era successo subito dopo la morte dell'Arcimago Fedorf ac'Named. Gli raccontò di Dagg Elath e della Lama Nera. Non omise neanche il suo incontro con Maidnenoise.

«Tutto ciò è pazzesco» disse infine Otan quando Garreth ebbe terminato il racconto «e tuttavia spiegherebbe molte cose».

«Quali cose?»

«Sta succedendo qualcosa di strano nella Loggia di Morgane e, a quanto ne sappia, anche in altre logge.»

«Intendi dire che il Consiglio è già sotto l'influenza dell'Arcano?»

«Non lo so. In effetti stento a credere alla tua storia e se non fosse che ti conosco bene direi che il freddo ti ha congelato la testa. Tuttavia non credo

che gran parte del Consiglio si sia in qualche modo alleato a quello che hai chiamato il Signore delle Ombre, sempre che esista veramente. Piuttosto uno dei membri o forse qualcuno di fiducia.»

«Sicuramente uno dei quattro che mi hanno condannato!»

«Non è detto. Questo gioco sta diventando complicato. Il servitore del Signore delle Ombre potrebbe anche essere lo stesso Maestro Tot, anche se ha votato a favore. Quale mossa più abile che incutere negli altri timori e sospetti e poi dar prova esternamente di moderazione e saggezza? No, quelli con cui abbiamo a che fare sono molto abili e non possiamo essere sicuri di nulla, se non della nostra stessa incertezza. Piuttosto, perché mi ha raccontato tutto questo? Perché ti fidi di me? Non sarà mica solo perché sono il tuo Maestro?»

«Maidnenoise mi ha detto di seguire il mio istinto, no... anzi, il mio cuore. Non so perché ma sento di potermi fidare di te.»

«Questo mi fa piacere, ma d'ora in poi dovrai fare molta attenzione, soprattutto nei confronti di chi sembra essere dalla tua parte. Abbiamo poco tempo. Sei stato seguito fin da Issah. Il Consiglio ha saputo sempre in ogni istante dov'eri e sicuramente sa già che tu stai qui o lo saprà comunque a momenti. Non puoi tornare a Morgane. Devi scappare.»

«E dove? E come giustificherai la mia fuga? Capiranno che sei stato tu ad avvisarmi!»

«Non ti preoccupare. Farò in modo che tu venga attaccato poco prima di entrare a Morgane da parte di un membro della Gilda, un giovane sicario con una discreta abilità ma poco cervello. È un tipo piuttosto ambizioso, che farebbe qualunque cosa pur di mettersi in evidenza con il Consiglio. Farò sì che ascolti una mia conversazione con il Primo dei Sette che pilo-terò in modo che creda che il Consiglio ti voglia subito morto. Il Primo non sospetterà di nulla e sicuramente quell'idiota verrà a cercarti per ucciderti e fare così bella figura. Fai attenzione, è stupido ma pericoloso. Dovrai ucciderlo e quindi scappare. A questo punto nessuno troverà strano il fatto che non ti sia presentato al Consiglio e soprattutto non sospetteranno di me. La colpa ricadrà sul sicario che, ovviamente, non potrà più parlare. Assicurati quindi che sia veramente morto prima di fuggire.»

«D'accordo. Posso far finta che la mia cavalla abbia perso un ferro lungo il cammino. Questo mi farà perdere almeno mezza giornata e darà a te il tempo di arrivare al Cuore e metter su l'inganno. Speriamo che il tuo allievo sia veramente così ambizioso, e soprattutto altrettanto stupido. È un gioco pericoloso quello che vuoi giocare. Se non funziona...»

«Funzionerà. E in ogni caso ho già pronto un piano alternativo. Andiamo ora. Sistemiamo quel ferro in modo che ci si debba separare poco dopo aver lasciato la fattoria, sulla strada per Morgane. Sicuramente saremo sorvegliati, quindi prepariamoci a recitare bene la nostra parte.»

«D'accordo. Ah, Maestro...»

«Sì?»

«Grazie.»

«Garreth, se anche solo la metà di quello che mi hai raccontato è vero, sarò io che dovrò sperare di poterti ringraziare un giorno per avere evitato a Kios di cadere sotto il dominio del Male. Anche se in verità spero tanto tu ti stia sbagliando, perché tutta questa storia è talmente incredibile...»

«...che potrebbe davvero esser vera, non credi, Maestro?»

«Già... potrebbe... D'accordo, andiamo, e che gli Dèi ci siano favorevoli, sempre che a loro importi qualcosa di noi.»

Capitolo XIV

Quando Ona e Messala arrivarono a Loth era già notte fonda. Per fortuna Ona conosceva bene il comandante della guarnigione che presidiava la Porta Meridionale, altrimenti avrebbero rischiato di passare tutta la notte all'addiaccio. Era il 19° giorno del Mese dell'Orso, 24° anno del Nuovo Regno. Tra meno di un mese sarebbero iniziati i festeggiamenti per la ricorrenza della caduta dell'Usurpatore e la salita al trono, con re Odoardo, della dinastia dei Saxen. L'attuale re, Sigismondo, subentrato al padre quattordici anni dopo la fine della Grande Guerra, stava cercando di riportare il Regno del Nord agli splendori di un tempo. La guerra aveva lasciato profonde ferite nel cuore degli uomini e nello stesso Paese. Metà dei castelli erano stati distrutti, interi villaggi rasi al suolo, i campi devastati, le fattorie incendiate. Solo negli ultimi dieci anni di guerra quasi un quinto della popolazione del Regno era stata decimata, soprattutto nelle campagne. Alla fine della guerra erano state due milioni le vittime nel solo Regno del Nord. Buona parte di queste erano morte di fame o di pestilenze, ma almeno la metà, si calcolò, erano state uccise dalle milizie dell'Usurpatore, dagli eserciti dell'Alleanza e dalle tante bande di irregolari e di briganti che erano sorte soprattutto verso la fine della guerra.

Quello che si apprestava ad essere festeggiato era il secondo dodecennale del Nuovo Regno, il primo nel quale ci fosse veramente qualcosa da festeggiare. Dodici anni prima il Paese era in condizioni tali che ben pochi

avevano avuto voglia o anche solo la possibilità di festeggiare qualcosa. Era già molto se si riusciva a mettere in tavola quanto bastava a sfamare i propri cari. Da questo punto di vista la famiglia di Agi faceva eccezione. Rupert e Beth avevano raggranellato nelle loro ultime avventure abbastanza per vivere agiatamente per parecchi anni anche se, prudentemente, conducevano una vita semplice e senza troppo sfarzo. Aggart non lo sapeva, ma il denaro che zio Rubeus gli aveva messo a disposizione prima di partire per Morgane era in realtà già suo di diritto, dato che erano fondi che i genitori avevano depositato proprio nel caso fosse successo loro qualcosa.

Ad ogni modo nella capitale già fervevano i preparativi. I festeggiamenti sarebbero durati almeno una dodecade e stavano attirando gente dalle più remote regioni del Paese ormai da diversi giorni. Era quindi naturale che un po' di tensione serpeggiasse nella guarnigione, raddoppiata per l'occasione. Fuori dalle mura della città, infatti, si stava formando una tendopoli quasi altrettanto vasta quanto la capitale stessa, forse persino di più: Getìni, Pàisan e Romài affollavano tutta la pianura che si stendeva a nord e a est della capitale. La porta sud, invece, era stata mantenuta libera per garantire il normale afflusso dei viaggiatori e delle carovane che collegavano la capitale del Regno del Nord alle città più importanti dei Quattro Regni. Ovviamente non mancavano i mercanti, provenienti da ogni angolo del continente: Numéni, Esséni, Svétoni, Nomài e persino qualche Vàkkar e una piccola rappresentanza di Innòti provenienti da Amathkerbadis, la più settentrionale delle *satanìe*.

Inutile dire che trovare una stanza libera era più difficile che farsi invitare a corte dal sovrano in persona. Non c'era locanda che non fosse strapiena. Persino le stalle erano state ripulite e trasformate in una sorta di dormitori per chi non poteva permettersi i prezzi esorbitanti pretesi per camere che fino a pochi giorni prima costavano solo una piastra forata a notte. Fortunatamente Ona aveva un amico a Loth che possedeva una villetta non troppo lontana dalla zona più residenziale della città, quella a ridosso del palazzo reale. Al momento il suo amico era a Issah per un convegno di Magia Empatica, una particolare branca della magia che si occupava delle emozioni e dei sentimenti umani. Veniva chiamata anche Magia Calda dal popolino, dato che in teoria questo genere di incantesimi poteva essere utilizzato per generare in una persona un senso di innamoramento se non addirittura attrazione sessuale nei confronti di un'altra persona. Naturalmente qualsiasi Empatico serio avrebbe rifiutato con sdegno la sola idea di manipolare i sentimenti di un essere umano in un modo così indecente. Era un

fatto, tuttavia, come ogni anno migliaia di persone si rivolgessero a stregoni e incantatori di basso livello per avere un filtro d'amore o un incantamento passionale.

Ona aveva incontrato il suo amico a Issah un paio di mesi prima, quando si era fermato per recuperare dalla villa del Maestro tutta una serie di rotoli, libri e altre pergamene che si trovavano nel laboratorio sotterraneo del vecchio Fedorf. Messala aveva dovuto comprare una cavalcatura solo per portare il materiale recuperato dal giovane mago. «Una gran perdita di tempo» aveva commentato, ma Ona non ci aveva fatto molto caso. Il mago sapeva infatti che l'amazzone non era capace né di leggere né di scrivere, cosa che le faceva disprezzare questo genere di cose in quanto, a suo dire, produceva solo «*inutili scartoffie senza valore*». Messala in realtà sapeva benissimo quanto fossero importanti quelle carte e le avrebbe difese con la vita, se necessario, ma non voleva ammetterlo, perché avrebbe voluto dire ammettere la propria ignoranza e questo le dava terribilmente fastidio. Ona aveva provato diverse di volte a chiederle se volesse imparare a leggere, ma si era sempre sentito rispondere con una qualche battuta volgare o nel migliore dei casi con un grugnito. Ovviamente sapeva quanto l'amazzone desiderasse imparare non solo a leggere ma anche a scrivere, ma sapeva anche che non lo avrebbe confessato mai, non ancora, almeno... Come tutti i maghi Ona era un tipo paziente e, comunque, non era affar suo.

Bira van Lock - così si chiamava il suo amico - era uno strano tipo. Piuttosto distratto, sempre con la testa fra le nuvole, aveva sposato una collega, una donnina piccola e tonda che usava la sua empatia per aiutare quei bambini che avevano subito forti traumi. Dopo la guerra gli orfani erano diventati un problema serio. Una buona parte erano stati adottati dalle varie corporazioni, ma molti, soprattutto quelli che vivevano con la famiglia nelle tante fattorie sparse per tutto il Paese, si erano ritrovati a vagare da soli o in piccole bande vivendo di espedienti di ogni tipo. Si era reso così necessario intervenire per evitare di ritrovarsi nel giro di pochi anni con il Paese infestato da diverse dozzine di bande di fuorilegge. D'altra parte non si potevano certo mettere in prigione ragazzini di sei o sette anni né tanto meno mandarli al patibolo. Così il Re, consigliato da alcuni Maghi del Magistero di Loth, aveva creato una serie di centri di recupero dove i bambini venivano sottoposti a una sorta di addestramento paramilitare. L'idea ebbe così successo che ben presto molte famiglie che non erano in grado di mantenere sei o sette figli iniziarono a mandare alcuni dei più piccoli in questi campi. Ogni campo prese il nome da un animale differente e alcuni

si distinsero per disciplina e qualità dell'addestramento, tanto che il Re decretò che ogni due anni si tenessero delle gare fra i migliori allievi dei vari campi. Presto divenne quasi un vanto per alcuni avere almeno un figlio in uno dei tanti campi scuola sorti in tutto il Paese. Il problema delle bande era stato così praticamente risolto e Re Sigismondo si ritrovava ora un certo numero di vivai dai quali sarebbero venute fuori le nuove leve dell'Esercito Reale. Il tutto, fra l'altro, con costi decisamente contenuti.

La moglie di Bira lavorava appunto in uno di questi campi, quello dell'Aquila. Si occupava soprattutto dei casi più difficili, ragazzini con problemi di integrazione, o di quei bambini che non riuscivano a sopportare la dura disciplina del campo, soprattutto i più piccoli.

Bira era invece un teorico. A lui non interessava praticare la magia. La sua passione erano i meccanismi magici in sé. Ona si era rivolto spesso all'amico, di almeno vent'anni più vecchio di lui, per qualche consiglio su come migliorare un incantesimo o su come potenziare una pozione. Bira aveva fatto della magia una vera scienza. Era una sorta di genio, anche se aveva la reputazione di partire ogni tanto per la tangente. Non era affatto semplice riuscire a mantenere focalizzata su un certo problema una conversazione con l'Empatico, dato che tendeva spesso a divagare. Ad ogni modo Ona riuscì a farsi dare da Bira le chiavi di casa, tanto né lui né la moglie sarebbero rientrati a Loth prima del Mese del Cervo.

La casa di Bira era molto semplice e parecchio disordinata. C'erano libri e oggetti dappertutto. Evidentemente il mago non aveva timore dei ladri. D'altra parte ben pochi ladri avrebbero saputo cosa rubare in quel bailamme. Non c'era nulla apparentemente di valore, anzi, la maggior parte degli oggetti sembravano più appartenere al negozio di un robivecchi che al laboratorio di un mago. Un posto perfetto per nascondere in piena vista preziosi manoscritti, pensò Ona. Messala non era invece altrettanto entusiasta del posto del suo datore di lavoro. Abituata a stare all'aperto, la ragazza odiava la città e soprattutto i luoghi chiusi.

Ad ogni modo, dopo essersi sistemati, Messala andò al mercato a fare un po' di compere, soprattutto carne e verdura, mentre Ona si gettava nello studio del materiale che si era portato da Issah. Durante il viaggio vi aveva già dato un'occhiata, ma molti dei testi erano scritti in antiche lingue e richiedevano tempo e pazienza per essere interpretati. Il mago voleva essere sicuro di aver letto tutto il materiale lasciato da Fedorf prima di recarsi in Biblioteca.

Quella prima sera, quando Messala tornò dal mercato, trovò un Ona Et-

tài piuttosto scontroso. Il mago aveva analizzato per primi i diari del Maestro, dopodiché si era concentrato nella lettura di alcune vecchie pergamene scritte in un linguaggio apparentemente indecifrabile. Evidentemente quello che Ona aveva trovato nei diari non era piaciuto per niente al mago e ora sembrava preso da una strana frenesia di decifrare alcune carte, tanto che non mangiò niente per quasi due giorni. Il terzo giorno Messala non ne poté più: entrò nello studio dove il giovane mago stava lavorando, gli si piazzò di fronte, frapponendosi fra le carte e l'ampia finestra che dava sul cortile interno, e senza mezzi termini gli disse: «Che io sia dannata se adesso non ti prendo per il collo, ti trascino giù, ti infilo in bocca un imbuto e ti ingozzo finché non sei diventato grasso come un tacchino!».

«Senti, Messala, adesso non è il...»

«Un accidente, non è! Cosa credi di fare? Forse che hai fatto un incantesimo per viver d'aria? O pensi che se non riesci a tirar fuori qualcosa di sensato entro le prossime quarantotto ore l'intera Kios cadrà sotto l'influsso del Signore delle Ombre? Hai bisogno di mangiare, ecco quello che è, e tu mangerai, dovessi portartici di forza di sotto.»

Ona riarrotolò sconsolato la pergamena che stava studiando. Aveva due grosse borse sotto gli occhi, diventati rossi per la stanchezza, le unghie erano nere per la polvere e l'inchiostro, il volto era decisamente tirato e i capelli scarmigliati avevano un forte odore di fumo di sego.

«E avresti anche bisogno di un bel bagno!» concluse l'amazzone, storcendo il naso per meglio evidenziare il concetto.

«D'accordo, d'accordo. Scenderò a mangiare qualcosa. Poi mi farò un bel bagno caldo. Mmm... Che ne dici di farmi compagnia?» concluse parafrasando l'affermazione fatta dalla ragazza qualche mese prima nella locanda a sud di Festine.

Messala rimase a bocca aperta. In tre anni che stava con il mago, Ona non ci aveva mai provato con lei, neanche una volta. Non che la cosa la stupisse. Ona non ci provava con nessuna. Messala non capiva come facesse. Lei non ci sarebbe mai riuscita a stare più di qualche mese senza far sesso. Ma in fondo Ona era un mago... Così, quando Ona se ne uscì con quella inaspettata richiesta rimase di stucco. Poi, guardò il mago negli occhi e quando gli vide formarsi sulle labbra quel sorrisetto che conosceva fin troppo bene, prese il primo rotolo che le capitò sotto mano e lo lanciò con forza verso la faccia del mago.

«Razza di bastardo imbroglione. E io che ci stavo per cascare. Ma proprio di un mago dovevo diventare la guardia del corpo? Giù, forza, altri-

menti ti ci porto di peso.»

«Ehi!» fece il mago afferrando a mezz'aria, con una certa abilità, il pesante rotolo. «Vacci piano con questi!»

L'amazzone, fece per raccogliere un altro rotolo, poi sbuffò e si girò.

«D'accordo...» disse Ona, alzandosi e scrollandosi la polvere dai vestiti. «Andiamo. Cosa c'è di buono per colazione?»

«Colazione? È ora di pranzo, altro che colazione!» sbottò la donna mentre scendevano le scale diretti verso la cucina. «Comunque c'è un pasticcio di carne e bieta, pane, uova, formaggio e mele. Ah, sono riuscita a trovare anche dell'oca in gelatina condita con salsa di castagne.»

«Davvero? E cos'è che festeggiamo?»

«Il ritrovamento del tuo appetito festeggiamo, corvo della malora!»

«Sai una cosa? Dovresti contenerti. Se continua così i vicini penseranno che siamo sposati...» replicò il mago sogghignando.

«Che i sette cieli mi scampino a tale sorte! Tu ed io sposati! Blaaah...»

La cucina della casa era abbastanza piccola e stretta. Si entrava più o meno a metà di uno dei lati più lunghi. A sinistra c'era il camino mentre a destra c'era una panca dove ci si poteva mangiare al massimo in due.

«Domani... smunch... Uhm... domani, dicevo, andremo alla Biblioteca del Magistero. Devo assolutamente scoprire che fine ha fatto la Lama e magari trovare qualcosa di più sul cristallo di Darko. Il materiale che ho è assolutamente insufficiente.»

«Dovremo fare attenzione.»

«Certo... uhm... certo... Bisogna sempre fare attenzione...»

«Non volevo dire questo.»

Ona sollevò il capo fissando l'amazzone.

«Cosa intendi dire? Cosa c'è? Ci sono problemi?»

«Non ne sono sicura. Il fatto è che in questi giorni ho avuto più volte la sensazione di essere seguita, osservata. All'inizio avevo pensato a qualche furfante o a qualche balordo a cui gli prudeva l'uccello. Poi, però, mi sono resa conto che c'era dell'altro. Chi mi ha seguito è molto bravo, non sono mai riuscita a vederlo bene, e forse è più di uno.»

«La Mano?»

«Chissà. Forse. Suppongo tuttavia che se fosse così Garreth ci avrebbe avvertito.»

«Se non li ha mandati lui...»

«Ah, allora anche tu non ti fidi di quel ragazzo!»

«Non ho detto questo, ma è sempre e comunque un assassino. E poi non

sappiamo che intenzioni abbia veramente.»

«Ad ogni modo cerchiamo di fare attenzione. Magari potresti fare qualche incantesimo per confonderli.»

«Per fargli sapere che ci siamo accorti di essere spiati? No, meglio di no. Lasciamo che siano loro a fare la prima mossa. Noi, domani, andiamo alla Biblioteca. Poi, si vedrà.»

«E tu, hai trovato nulla?»

«No. Anzi, no, sì. Oh, insomma... C'è qualcosa, ma prima voglio fare ulteriori indagini.»

«Ah, beh... come vuole vossignoria» disse Messala alzandosi e facendo una parodia di riverenza.

«Senti, non è che non te ne voglio parlare, è solo che non sono ancora sicuro. Quando troverò qualcosa sarai la prima a saperlo.»

«D'accordo. In fondo è un tuo problema.»

«Umhf... vorrei fosse così, vorrei proprio fosse solo così.»

La mattina dopo Ona e Messala si diressero verso la Biblioteca del Magistero. Questa si trovava poco distante da dove sorgeva la reggia, al centro di un ampio giardino che si diceva fosse stato costruito dall'ultimo Imperatore Avoniano, Quarto Terenzio.

«Ecco, siamo arrivati. Questa è la Biblioteca del Magistero» disse Ona non senza una punta di orgoglio, indicando all'amazzone un grande edificio di ben tre piani posto alla fine dell'ampio viale che tagliava in due il giardino. «Mastro Severio sarà al secondo piano a quest'ora, nella sala di restauro.»

«Come fai a saperlo? Hai detto che sono anni che non vieni più qui.»

«Oh, un anno o cento non ha alcuna importanza. Da quando Mastro Gallo Severio è diventato Bibliotecario di Loth e Gran Custode delle Chiavi del Magistero, il che è come dire dalla notte dei tempi, non ha mai cambiato di una virgola né orari né abitudini. Nessuno sa quanto sia vecchio, ma chiunque ti potrà dire dove sta a ogni ora del giorno e, in qualche caso, anche della notte.»

«Sembra un tipo noioso.»

«Noioso? Gallo Severio? Ha una lingua che ti taglia in due un bue e lo ricuce prima che abbia avuto il tempo di muggire. Non ci si annoia mai con lui. Sembra conosca tutte le storie del mondo. Quando ero ragazzo...»

«Va bene, va bene. Ho capito. Andiamo prima che mi ammorbi con un altro dei tuoi racconti di gioventù!»

«Donna ingrata! Mi ritengo offeso» disse Ona con il suo solito mezzo sorriso.

I due si avviarono verso il grande portone intagliato che dava sull'ampio cortile interno della Biblioteca. Il palazzo era a pianta quadrata con un grande cortile centrale in mezzo al quale sorgeva una torre alta sette piani. La torre non aveva ingresso dal cortile, ma era collegata al secondo piano del palazzo da tre corridoi sospesi, uno per ogni ala, esclusa quella dalla quale si accedeva all'edificio. Passato il portone Ona girò subito a destra, senza entrare nel cortile. Qui c'era una porticina che dava su una grande sala al centro della quale c'era una scalinata che portava al piano superiore. Ai lati della sala c'erano arazzi e quadri, disegni e grandi mappe e soprattutto molte, moltissime statue, sia intere che a mezzo busto.

Messala, abituata ad ambienti molto più rozzi e comunque quasi sempre vissuta all'aria aperta fin da quando era bambina, guardava ogni cosa con aria di meraviglia. Erano ben pochi gli edifici decorati con marmi e graniti su Kios. Anche la maggior parte delle regge erano per lo più fatte in pietra locale, generalmente serizzo, gneiss e serpentino. Le uniche regge decorate con marmo erano quella di Loth e quella di Issah. Moth Erbai era fatta interamente in tufo, molto comune da quelle parti, mentre la reggia di Seaxa era in mattoni rivestita di pietra bianca e all'interno intonacata. Di granito erano invece le regge essene, ma più che essere fatte in quella pietra, si poteva dire che erano scavate nella roccia, dato che ad essere granitiche erano le Mese, le ampie catene montuose della Penisola Essénica, antichi altopiani un tempo coperti dalle acque e ora erosi dai venti e dalle piogge.

Il secondo piano era meno ricco di ornamenti. La maggior parte delle pareti erano rivestite di armadi e scaffali. Sugli scaffali c'erano rotoli e libri di ogni genere, forma e rilegatura. Alcuni erano così grandi che, una volta aperti, avrebbero tranquillamente occupato un intero tavolo come quelli che c'erano al *Daino Bianco*, la locanda dove avevano alloggiato Aggart e Rubeus quasi sei anni prima. Il secondo piano era un vero e proprio labirinto. I corridoi si piegavano e si incrociavano creando tutta una serie di stanze e locali, alcuni aperti, altri chiusi con pesanti porte di legno. Il mago si diresse deciso proprio verso una di queste, posta quasi all'angolo fra l'ala sud e l'ala ovest. La porta era chiusa e non si vedevano serrature, ma Ona si limitò a sfiorare con le dita il legno tracciando un rapido gesto e a sussurrare alcune parole: la porta girò silenziosamente sui cardini come se fosse stata di balsa. La stanza nella quale i due giovani entrarono era piuttosto ampia e luminosa, chiaramente posta proprio in uno degli angoli del

palazzo. All'interno c'erano vari tavoli, alcuni piani, altri inclinati, altri ancora coperti da pesanti panni posti sopra qualcosa di voluminoso, forse libri o altri oggetti che evidentemente temevano la luce. Al centro c'era un ampio tavolo circondato da alcuni sgabelli piuttosto alti e su uno di questi stava un ometto talmente piccino che a stento sarebbe arrivato alla cinta di Messala. L'ometto era di spalle e aveva una lunga chioma bianca che gli scendeva sulla schiena, fin quasi alla vita. Sembrava non essersi accorto dei due giovani.

«Severio»

L'ometto alzò la testa, lentamente, poi, sempre senza voltarsi rispose: «Ona. Ona Ettài ac'Stannai».

L'amazzone rivolse uno sguardo interrogativo al mago.

«Falco. Una volta mi chiamavano così, ac'Stannair, il Falco.»

«Già, il Falco. Cosa ha portato le tue ali a volare di nuovo a Loth, Ona?» disse il vecchio voltandosi verso i due. Aveva una lunga barba bianca e due grosse sopracciglia cespugliose. Ricordava un po' quelle storie di nani e folletti che le mamme raccontavano la sera ai bambini per farli addormentare. La pelle era gialla, piena di rughe, come le mani, ma gli occhi erano d'un azzurro intenso e brillavano furbi da sotto le sopracciglia. Sembravano gli occhi di un bambino impertinente racchiuso nell'involucro incartapecorito di un vecchio.

«Ho bisogno di parlarti, Severio. È una cosa estremamente importante.»

«Più di quanto credi, ragazzo, più di quanto credi. Sapevo che prima o poi saresti venuto qui, anzi, mi stupisce che tu non lo abbia fatto prima. Lo sapevo fin da quando ho saputo che il vecchio Fedorf era stato ucciso.»

«Allora tu sai tutto. Sai se...»

«Aspetta, aspetta, vola basso ac'Stannair. Io non so niente, e anche se lo sapessi...» il vecchio disse le ultime parole con un filo di voce. Ora il suo sguardo non mostrava più quell'allegria spensierata che aveva colpito Messala quando il bibliotecario si era voltato. In quegli occhi l'amazzone leggeva adesso una certa inquietudine, quasi un senso di angoscia. Fu solo un attimo, poi il volto tornò a brillare e il vecchio iniziò a parlare del più e del meno, tanto che Ona, sebbene provasse più volte, non riuscì a spiccicare più una sola parola.

A un certo punto anche Ona iniziò a parlare dei vecchi tempi e della scuola e dei tanti amici e di questo, e di quello, e di che fine aveva fatto l'uno e cosa era successo all'altro. La ragazza era esterrefatta. Ma che gli prendeva a quei due? Fino a cinque minuti prima sembrava che da

quell'incontro dipendesse il destino del mondo e ora si trovava nel bel mezzo di un cicaleccio inconcludente fra due vecchi amici che non si vedevano da anni.

Cercò di dire qualcosa, di intervenire, ma Ona la prese sottobraccio e, accompagnato dal vecchio, la riportò giù nella sala principale dove salutò il bibliotecario e quindi la trascinò praticamente con la forza fuori dalla biblioteca. Messala era furiosa. Se non fosse stato per i tre anni passati accanto al mago, nei quali aveva imparato che non faceva mai nulla senza un motivo, lo avrebbe sbattuto a terra senza pensarci un istante.

Quando i due furono usciti dal giardino, tuttavia, si girò di scatto, liberò il braccio, lo fissò negli occhi e con un tono gelido disse: «Adesso mi spieghi tutto o giuro che ti appendo a quella cancellata e ti lascio lì tutta la notte».

«Alla villa» si limitò a dire il mago riprendendola per il braccio e lanciando nervoso uno sguardo oltre le spalle della ragazza. «Come se niente fosse.»

Messala non replicò. Da brava guerriera capiva subito quando era il caso di discutere e quando no, e adesso non lo era.

Arrivati alla villa, Ona spinse la ragazza nello studio, quindi prese un certo numero di pietre di colore verde scuro da dentro una scatola di legno di rosa e ne mise una davanti alla porta, una di fronte alla finestra e le restanti due sui lati opposti della stanza. Ogni volta che poggiava una pietra faceva un segno e mormorava una parola. Quindi tornò al centro della stanza, ripeté alcune parole quattro volte e batté forte le mani due volte. A Messala sembrò che ognuna delle pietre si fosse messa a vibrare sommessamente.

«Ora possiamo parlare.»

«Cosa è successo in biblioteca?»

«Era spaventato, era terribilmente spaventato.»

«Veramente a me non...»

«Ascolta, Severio non è solo il Mago Bibliotecario, è anche il Gran Custode delle Chiavi del Magistero.»

«E questo cosa vuol dire?»

«Vuol dire che è il custode di tutti i segreti più riservati del Magistero.»

«Quindi sa tutto? Insomma, voglio dire, lui sa...»

«Non mi interrompere. Non abbiamo molto tempo. Presto si accorgeranno dello schermo. No, non sa tutto. Lui è il *custode* dei segreti, ne custodisce le chiavi, ma non è detto che li conosca. Non è la stessa cosa. Solo

che quando si è in una posizione come la sua qualcosa si viene a sapere comunque.»

A questo punto Ona fece una pausa guardandosi attorno. La ragazza girò la testa nella direzione del suo sguardo, poi la rivoltò verso di lui.

«Il fatto è che c'è qualcuno che mi vuole morto. Qualcuno nel Magistero, capisci? Qualcuno che forse ha assoldato la Mano per far uccidere il mio Maestro e ora, maledizione, ora vuole morto anche me!»

«Non puoi rivolgerti al Patriarca? Insomma, ci sarà pure qualcuno nella tua corporazione di cui ti puoi fidare.»

«Ce ne sono diversi, ma nessuno abbastanza in alto. Fedorf era il personaggio più importante nel quale riponessi assoluta fiducia. Non saprei a chi rivolgermi. Per quello che ne so l'ordine potrebbe essere giunto dal Patriarca in persona. E poi non voglio mettere in pericolo i miei amici.»

Messala lanciò un fischio. «Merda» disse. «Siamo messi male. Tu non hai bisogno di una guardia del corpo, ma di un manipolo.»

«Uh?»

«Niente, lascia perdere, era solo per dire. D'accordo, che facciamo adesso?»

«Adesso ce ne stiamo qui finché non viene sera. Poi stanotte andremo dietro il Lazzaretto, nel Sestiere della Vigna, dove incontreremo Severio. La biblioteca non era un luogo sicuro per parlare. Troppe orecchie in quei corridoi.»

«Ma se non c'era nessuno!»

«Ci sono molti mezzi per ascoltare senza farsi notare.»

«Se è così chi ti assicura che anche stanotte...»

«La magia non è onnipotente. Per poter ascoltare devi sapere dove saranno pronunciate le parole, e poi anche Mastro Severio conosce un paio di trucchetti, se no come pensi che potessimo prendere questo appuntamento di fronte a te senza che neppure tu te ne rendessi conto?»

«In effetti... Ma quando accidenti ve le siete dette tutte queste cose? Maledizione ai maghi, ai sicari e a tutti gli uomini in generale. Nella mia terra è tutto più semplice. O uno è un amico oppure non lo è, il che vuol dire in genere che è un nemico. Se è un nemico lo ammazzi e se devi dire qualcosa la dici, se no stai zitto. Con voi non ci si capisce più nulla. Spero che questa storia finisca presto perché a questo punto non vedo l'ora di tornare nella Testa del Cavallo. Ne ho abbastanza dei Quattro Regni.»

«Ho paura che il tuo ritorno a casa dovrà aspettare ancora un bel po'. Adesso sarà meglio riposarci. Stanotte non avremo tempo per dormire»

concluse il mago raccogliendo le quattro pietre e riponendole nella scatola.

Quella notte Ona e Messala uscirono qualche minuto prima dell'ora oscura. L'aria era decisamente fredda e un venticello che ogni tanto spirava dal nord non faceva che peggiorare le cose. In compenso, con un freddo come quello, nessuno si sarebbe stupito di vedere i due con il volto coperto dalla sciarpa e il cappuccio calato sugli occhi. Loth, infatti, era una città che non dormiva mai. Al contrario della maggior parte delle città dei Quattro Regni, a Loth era possibile trovare un'osteria aperta anche nel cuore della notte, anzi, c'erano locali che aprivano solo di notte, soprattutto per un certo tipo di clientela.

Arrivati al Lazzaretto Messala si defilò spostandosi in un vicolo laterale che dava sulla piazzetta dove Ona aveva concordato di incontrarsi con Severio. La piazza era piuttosto stretta, in discesa, a pianta pentagonale, un pentagono piuttosto sbilenco, con il lato più lungo che correva lungo il muro del Lazzaretto dove venivano ricoverati coloro che avevano contratto una qualche malattia epidemica, di quelle che neanche i Guaritori sapevano come affrontare. Una volta Ona aveva visto uno di questi disgraziati, un Romài che aveva contratto uno strano male da un marinaio esseno, una donna che poi era morta a causa dello stesso morbo sulla nave sulla quale era imbarcata. I guaritori avevano lottato per giorni contro la malattia, senza successo. Il problema era che il male cambiava continuamente forma, sfuggendo a ogni loro tentativo di indebolirlo. Alla fine l'uomo morì. A quell'epoca Ona era ancora giovane e pensava sinceramente che con la Magia fosse possibile risolvere qualunque problema, fare assolutamente qualsiasi cosa. Dopo quell'episodio Ona acquistò, come già tanti altri maghi prima di lui, piena consapevolezza di quanto fosse limitata la Magia ma anche di quanto fosse importante continuare a studiare per scoprire nuovi incantesimi e superare così gli attuali limiti.

In fondo alla piazza, a destra della via che portava alla Porta del Pozzo, c'era un gradone di pietra, alto poco più di un braccio, che formava una sorta di panca. Seduto sul gradone, ben imbacuccato in un pesante mantello di panno, c'era il Bibliotecario, la schiena appoggiata al muro, il cappuccio ben tirato sul capo per proteggersi dal freddo, i piedi penzoloni, che non toccavano terra. Ona si avvicinò cauto, guardandosi bene intorno e attivando una magia di protezione. Non lo avrebbe salvato da una freccia tirata da lontano, ma lo avrebbe avvertito con un certo anticipo se qualcuno lo avesse attaccato. D'altra parte i vari vicoli che portavano alla piazzetta

erano abbastanza tortuosi e non c'era quindi spazio per un attacco a distanza. Se qualcuno lo voleva morto avrebbe dovuto comunque scoprirsi. Anche usando una balestra, infatti, avrebbe dovuto affacciarsi sulla piazza, e Messala teneva d'occhio tre dei quattro vicoli che davano sulla piazza. Il quarto era di fronte a lui, bene illuminato dalla luce di Rianno.

Quando fu di fronte al vecchio Ona diede un ultimo sguardo al vicolo alla sua sinistra e gli si sedette accanto.

«Allora?»

Severio non rispose.

«Severio, non tenermi sulle spine. Cosa c'è? Non ti ho mai visto tanto preoccupato.»

Di nuovo, nessuna risposta. Allora Ona si girò verso il vecchio, ma nel far questo il braccio urtò il bibliotecario che si piegò di lato e poi, di colpo, cadde riverso con la testa sulla coscia del mago.

«Maledizione!» Ona si alzò di scatto proprio mentre un quadrello si piantava con un tonfo sordo nella schiena del corpo senza vita di Severio.

«Dall'alto!» sentì Messala urlare. Poi un grido disarticolato e un'ombra che crollava a terra dalla parte del Lazzaretto.

«Di qua, presto!» Ona non se lo fece dire due volte. Si lanciò verso il vicolo dove era nascosta l'amazzone mentre questa prendeva di mira con l'arco qualcuno che si trovava evidentemente sul tetto del Lazzaretto.

«E quello da dove l'hai tirato fuori?» sbottò Ona mentre si metteva con le spalle al muro poco dietro la ragazza.

«Ringrazia gli Dèi che l'ho portato. Sono tre, no, due. Uno l'ho preso.»

«Ho visto. E gli altri?»

«Uno sul muro di fronte, l'altro è sopra di noi, ma da lì non ci può vedere se stiamo schiacciati contro il muro. Puoi darmi una mano?»

«Dammi un minuto.»

«Dannazione, non so se ce lo abbiamo un minuto. Quelli non rimarranno certo lì fermi ad aspettare che ci inventiamo qualcosa.»

«Scappiamo allora, tanto Severio è morto e non possiamo più far nulla per lui.»

«E dove? Non sappiamo quanti ce ne sono e se sono solo sui tetti. Se usciamo di qui saremo un bersaglio facile» disse la ragazza mentre scoccava un'altra freccia. Un grido soffocato indicò che la freccia era andata a bersaglio.

«D'accordo, dammi un attimo, devo concentrarmi.»

«Umhf, maghi!»

Proprio in quel momento qualcosa di piuttosto pesante precipitò di fronte ai due dal tetto soprastante.

«Porca... ma che diavolo succede?» inveì Messala.

«Beh» replicò Ona. «O i nostri amici hanno problemi di equilibrio, oppure qualcuno è venuto in nostro soccorso.»

A conferma di quell'ultima affermazione sentirono un grido provenire dal vicolo alla loro sinistra, poi uno scalpiccio e un secondo grido. Passò un minuto o due senza che si sentisse più nulla, poi una voce alle loro spalle li fece sobbalzare.

«Ona, Messala, presto. Da questa parte.»

L'amazzone si girò di colpo e poco mancò che lasciasse partire una freccia verso l'ombra che aveva parlato.

«Ferma, sono io, Aggart.»

«Aggart?» intervenne il mago. «Che accidente ci fai qui? Non dovresti...»

«Dopo. Adesso non c'è tempo. Seguitemi, svelti.» replicò il sicario. Quindi si girò e senza aspettare di vedere se i due lo stessero seguendo si lanciò di corsa verso il centro del sestiere.

I tre corsero senza fermarsi per diversi minuti. Ona non capiva dove stavano andando. Gli sembrava avessero fatto un mucchio di giri inutili. Inoltre, meno allenato dei suoi due compagni, incominciava a sentire un sapore amaro in bocca e il fiato spezzarglisi in gola. Per fortuna Garreth, così come era partito di corsa, così si fermò, di colpo. Erano di fronte a una scaletta che portava in un orto stretto in mezzo alle case. Il giovane scese rapidamente i gradini, senza dire una parola. Messala e Ona lo seguirono. L'orto era addossato a un muro quasi completamente coperto di un rampicante sempreverde chiamato la Coda del Diavolo, a causa dei fiori rossi, tubolari, che sbocciavano nella Stagione della Nascita.

«Di qua» disse Garreth scostando alcuni rampicanti. Dietro alle foglie c'era un'apertura piuttosto stretta e buia. I tre si infilarono nella breccia e si ritrovarono in un locale che odorava di muffa. Non si vedeva assolutamente nulla.

«Un momento, aspettate.»

Dopo qualche secondo un leggero chiarore comparve nella stanza. In effetti, più che una stanza sembrava una grotta scavata nella roccia. Solo la parte dalla quale erano venuti era stata fatta dall'uomo; il resto era chiaramente un prodotto della Natura, sebbene qua e là si vedessero segni di scalpello. Garreth teneva in mano una lanterna con solo uno spiraglio aper-

to, in modo da fare il minimo di luce possibile in una sola direzione, verso terra.

«Di qua, venite.»

Il giovane si diresse verso la parete più interna della stanza. Da qui partiva un cunicolo che si addentrava tortuosamente nella roccia sottostante. Avevano percorso circa un paio di corde quando trovarono una stretta scala scavata nella roccia. In cima alla scala c'era una porta in legno. Garreth spinse la porta e i tre si ritrovarono in una cantina buia che odorava di vino. La porta in realtà era una vecchia scaffalatura sulla quale erano poggiate alcune bottiglie di vino rosso. Il sicario se la richiuse alle spalle.

«Qui saremo al sicuro, almeno per un po'.»

«Ma dove siamo? E com'è che sei arrivato così presto? Cosa diamine sta succedendo?»

«Calma Messala» la interruppe il mago. «Sono sicuro che Aggart ci dirà tutto quello che vogliamo sapere, giusto?»

«Certo, sedetevi. Innanzi tutto ci troviamo in un vecchio rifugio della Mano. Me lo ha indicato il mio Maestro. Non viene usato più da moltissimo tempo e ben pochi lo conoscono.»

«Ma sei impazzito? È la Mano quella che ha cercato di fotterci, ne sono sicura. E tu ci porti in un loro rifugio? Andiamo via da qui» disse Messala infuriata alzandosi e dirigendosi verso la scala che portava di sopra.

«FERMATI»

La ragazza si bloccò.

«Maledizione, Ona, non ti azzardare ad usare con me i tuoi trucchetti, o io...»

«Tu cosa?» rispose il mago calmo dirigendosi dove l'amazzone si era bloccata.

«Tu, cosa?» ripeté scandendo bene le parole. Ora Ona si trovava proprio di fronte alla ragazza e la fissava negli occhi.

«Sei un maledetto bastardo. Sei bravo con i tuoi trucchetti quando *non* si tratta di combattere.»

«Ne abbiamo già discusso. Messala, *tu* sei al *mio* servizio. Non dimenticarlo. Obbedisci e non ci sarà alcun "trucchetto", come li chiami tu. Oppure vattene. Ma non farti mai più vedere. Decidi tu» concluse Ona facendo un gesto con la mano. La ragazza si scosse, sembrò quasi sul punto di saltare addosso al mago, poi si girò e si allontanò infuriata dai due, appoggiandosi con la schiena a un grosso tino che stava sulla parete in fondo alla cantina.

«Torniamo a noi. Prosegui.»

«Questo posto è conosciuto solo dal mio Maestro e da un paio di suoi amici. Qui non ci darà fastidio nessuno, ma Messala ha ragione: è stata la Mano ad attaccarvi, e la Mano ha a sua disposizione i migliori Cercatori dei Quattro Regni. Presto ci troveranno. Abbiamo solo poche ore di vantaggio.»

«Perché non siamo morti?»

«Che vuoi dire?»

«Hai detto che sono stati i sicari della Mano ad attaccarci. Eravamo allo scoperto, in due. Ci hanno attaccato in tre...»

«Sei»

«D'accordo, in sei, a maggior ragione. Ci hanno attaccati in sei e siamo riusciti a cavarcela. Con il tuo aiuto, certo, ma se è stata la Mano ad attaccarci deve aver mandato i suoi migliori sicari per un lavoro del genere. E hanno fallito? Insomma, non mi convince.»

«Io... beh, non credo sia stata una Presa in piena regola.»

«Cosa vuoi dire?»

«Si sono formate delle fazioni nella Mano. C'è chi agisce nell'ombra. Chi vi ha attaccato non ha usato sicari della Mano ma balordi o mercenari assoldati per l'occasione.»

«Che diavolo stai dicendo?» intervenne Messala, che evidentemente era riuscita a far sbollire buona parte della sua rabbia «Non è così che agisce la Mano, e poi nessuno che non ne faccia parte si azzarderebbe di accettare un incarico del genere.»

«In effetti la Mano non usa mai "esterni" se non per compiti secondari, e anche così molto di rado. Ma chi vi vuole morti non può agire apertamente. Per questo ha usato dei mercenari. Per giunta si doveva trattare di forestieri, gente che veniva da fuori dei Quattro Regni. Uno mi è sembrato un Innòta. Quella gente non sa nulla delle nostre regole e comunque se ne frega altamente, se ben pagata. Ecco perché siamo ancora vivi, per rispondere alla tua domanda.»

«D'accordo, ha senso. Ma come mai la Mano non è intervenuta? Voglio dire, gli altri, quelli dell'altra fazione.»

«Non lo so. Forse non si sono accorti di nulla. Chi ha preparato tutto questo deve aver creato un diversivo, distratto la loro attenzione. O forse hanno deciso di non intervenire. Non ne ho idea. Non so neanche con esattezza chi sta con chi. La situazione si è fatta terribilmente complicata.»

«Cosa vuoi dire?»

Allora Garreth raccontò ai due compagni cosa era successo dopo che si erano lasciati, dell'avvertimento del suo Maestro e del piano che avevano escogitato per giustificare il fatto che non si fosse presentato a Morgane.

«Ah, allora è per questo che sei arrivato prima del previsto.»

«Sì. Il trucco ha funzionato perfettamente. Ho dovuto uccidere uno degli allievi di Otan ma era un idiota arrogante e ambizioso. Nessuno ne sentirà la mancanza. Il guaio è che ora come ora sono un fuorilegge per la Mano. Mi stanno dando la caccia e se finora me la sono cavata è perché ufficialmente mi vogliono prendere vivo. Non mi stupirei tuttavia se qualcuno avesse ricevuto l'ordine di farmi fuori a vista.»

«Credo che lo stesso valga anche per noi» asserì il mago. «È evidente che qualcuno del Magistero ci vuole morti, il che vuol dire che ci sono sicuramente diversi maghi che in questo momento stanno usando le loro arti magiche per individuarci, per non parlare dei Cercatori che lavorano per la mia corporazione.»

«Grandioso!» sbottò la ragazza. «Siamo imprigionati in questa dannata cantina con mezzo Paese che ci sta dando la caccia. Non ci resta che aprire una botte e ubriacarci finché non verranno a stanarci. Di sete non moriremo di sicuro!»

«Smettila Messala. Ne usciremo anche stavolta.»

«Perché, scusa? Quand'è l'ultima volta che ci siamo trovati in un casino simile? O mi sono persa qualcosa?»

«D'accordo, d'accordo. Riconosco che la situazione è disperata, ma non ci hanno ancora preso, mi sembra. Vediamo di mantenere la calma e ragioniamo.»

«C'è un solo modo per uscirne» intervenne Garreth.

«Quale?» domandarono all'unisono Ona e Messala.

«Dobbiamo travestirci e poi allontanarci al più presto da Loth.»

«Travestirci? Come no, magari potrei mettermi una bella gonnarella e una camicetta scollata. Come ho fatto a non pensarci prima!»

«Aggart, Messala ha ragione. Credi davvero che travestendoci potremo sfuggire sia ai Maghi che ai Cercatori? Non abbiamo a che fare con degli idioti. Oramai tutte le vie di fuga saranno sorvegliate e basta un banale incantesimo di rivelazione per vanificare anche il migliore dei travestimenti. E poi, anche se riuscissimo a scappare, cosa potremmo fare lontani da qui? Non dimenticarti del pericolo che incombe sopra tutti noi. Saremmo sconfitti ancor prima di cominciare a combattere. No, è qui che si deve giocare la partita. Qui ci sono le risposte alle nostre domande. Non possiamo an-

darcene.»

«E come pensi di fare? Se rimaniamo qui sarà solo questione di giorni prima che ci scoprano. Anche cambiassimo ogni notte nascondiglio non riusciremmo a sfuggire ai nostri avversari. Non sappiamo neanche esattamente chi sono e quanti sono! E comunque questo è l'unico nascondiglio sicuro che conosco a Loth, e lo sarà ancora per poco.»

«Forse... forse un modo ci sarebbe...»

«Che modo?»

«Esiste un incantesimo, l'ho letto su uno dei testi di Fedorf alcuni giorni fa. È un incantesimo molto complesso e in un certo senso proibito.»

«Di cosa si tratta?»

«Di un cambiamento.»

«Vuoi dire una sorta di travestimento magico? Un'illusione?»

«No, no, un'illusione non ingannerebbe a lungo i maghi che ci stanno cercando, e neanche i Cercatori più abili. Si tratta di un vero cambiamento, una metamorfosi come quella dei maghi che si trasformano in animali, anzi, più profonda.»

«Più profonda?» chiese Messala incuriosita e anche un po' spaventata. All'amazzone la magia non piaceva particolarmente, specialmente se la si faceva su di lei.

Il mago sembrò ignorare il commento della ragazza.

«Ti ricordi quando ti ho parlato degli Arcani? Ti ho spiegato allora che usare la magia per modificare la propria essenza è proibito. Persino chi si muta in animale cambia l'aspetto esteriore ma mantiene intatta la propria personalità, il proprio animo. Un cambiamento è una modifica più profonda di una semplice metamorfosi. Non cambia solo l'aspetto ma in parte anche il carattere. Inoltre è molto pericolosa, perché se dura troppo finisce che uno si perde.»

«Cosa vuoi dire?» chiese Garreth.

«Perde poco a poco la propria essenza, diventa ciò in cui si è trasformato. Non saresti più tu, insomma. E alla fine perderesti persino i ricordi della tua vecchia personalità.»

«Stai dicendo che potresti farmi diventare come una di quelle sciocche fanciulle il cui unico scopo nella vita è di adescare qualche ricco commerciante e farsi mantenere tutta la vita sfornando bambini finché non ci crepi, a furia di parti?» intervenne di nuovo Messala.

«Sto dicendo che posso farvi diventare qualunque cosa. Cosa, dipende da molti fattori. Non c'è tempo ora per i dettagli. Il problema è un altro.»

«Quale?»

«Si tratta di una magia molto impegnativa che richiede una grande quantità di energia, non solo per eseguirla ma anche per mantenerla. Io non sono in grado di cambiare tutti e tre e mantenervi a lungo in quello stato. Per giunta mi dovreste sempre rimanere vicini, altrimenti la magia inizierà a trarre energia da ogni cosa che vi starà intorno. La gente attorno a voi inizierebbe a sentirsi male e voi vi trovereste continuamente in equilibrio precario tra una personalità e l'altra. Si può impazzire per una cosa del genere.»

«Non c'è modo di rendere permanente la magia o di trovare l'energia da qualche parte? Voi maghi non usate i talismani per queste cose?»

«Fare un talismano non è una cosa semplice. Inoltre ci vogliono materiali molto particolari per una magia come questa e io non ho la minima idea di come fare.»

«Maledizione» sbottò Garreth a mezza voce. «Ci servirebbe qualcosa tipo le spade nere di quegli stramaledetti demoni, ecco cosa servirebbe. Mi sento come un topo in trappola.»

«Cosa?»

«Ho detto che mi sento come un topo in trappola. Non posso pensare che non ci sia nulla da...»

«No. No. Prima! Cosa hai detto prima? Parlavi di demoni.»

«Ho detto che ci farebbe comodo qualcosa tipo le spade nere, quelle dei demoni che hanno ucciso i miei. Hai detto che forniscono loro continuamente energia, giusto? Se avessimo un talismano così non avresti bisogno di starci continuamente vicino.»

«Le lame nere... Le Crisalidi. Chissà...»

«Che stai rimuginando?»

«Devo vedere una persona.»

«Chi?»

«Il mago che ci ha lasciato la casa: Bira. Bira Van Lock.»

«Quell'ometto buffo che abbiamo incontrato a Issah?» chiese stupita Messala.

«Lui. Quell'ometto *buffo* è uno dei più geniali maghi che abbia conosciuto. Se c'è qualcuno che può aiutarci quello è lui.»

«Ma come lo contattiamo senza uscire di qui? Potessimo andare a Issah non avremmo alcun problema, ti pare?»

«Dobbiamo trovare un modo. Ne va della nostra vita» rispose greve il mago.

«... e di quella di molti altri milioni di persone» aggiunse infine, abbassando la voce.

Capitolo XV

Ona era furente con sé stesso. Doveva esserci un modo per contattare Bira! Tra l'altro Messala stava iniziando a dare segni di impazienza. Era come una tigre in gabbia. Andava su e giù per la stanza sbuffando e lanciando ogni tanto uno sguardo alla porta in cima alle scale. Dei tre solo Garreth sembrava rilassato. Se ne stava seduto in un angolo, a gambe incrociate, chiuso apparentemente in un mondo tutto suo. O forse dormiva. Ona non era ancora riuscito a capire quel ragazzo. Sembrava così giovane, innocuo, e invece era uno spietato assassino.

Se solo Severio non fosse stato ucciso. Forse alla Biblioteca c'era la chiave di tutta questa storia. Eppure... La Biblioteca... La Torre!

«Ma certo! La Torre!»

«Cosa?» chiese Messala fermandosi di colpo.

«La Torre, la Torre del Pozzo!»

«Che accidente vai blaterando? Cos'è questa Torre del Pozzo, e a cosa diavolo ci serve ora?» replicò la ragazza infuriata. Erano passate quasi quattro ore da quando erano arrivati in quella cantina e l'amazzone non ne poteva proprio più di restare chiusa là dentro, abituata com'era a stare sempre all'aria aperta.

Garreth, invece, non si era mosso di un'unghia, ma aveva aperto gli occhi e ora stava osservando con sguardo attento i due al centro della stanza.

«Quando siamo andati alla Biblioteca, hai visto la torre al centro del cortile?»

«Sì, certo. Una torre piuttosto alta, cinque o sei piani almeno...»

«Sette.»

«D'accordo, di sette piani, squadrata, senza finestre o feritoie.»

«Esatto. Quella è la Torre del Pozzo. Si chiama così perché al centro della torre c'è un profondo pozzo che l'attraversa tutta fino in cima. Al settimo piano c'è una stanza, detta la Stanza del Pozzo...»

«Che fantasia!» sbottò Messala.

«Una stanza, dicevo, al cui centro è posto l'ingresso del Pozzo.»

«E allora? Che ci facciamo con un pozzo adesso? Ci allunghiamo il vino?»

«Lascialo parlare» intervenne Garreth con voce pacata. Messala fu lì per

ribattere qualcosa di pungente, poi fece una smorfia e non disse nulla.

«Attraverso il Pozzo il Patriarca è in grado di comunicare con qualsiasi mago in qualsiasi regione di Kios. Non ha bisogno neanche di sapere dove si trovi. Tuttavia è usato molto raramente perché è necessaria molta energia per "vedere", e poi è considerato un mezzo troppo intrusivo.»

«Intrusivo? Cosa significa?» non poté trattenersi dal chiedere Messala.

«Il Pozzo proietta la propria essenza a leghe e leghe di distanza, ovunque si trovi il mago che vuoi contattare. È come se fossi portato di colpo attraverso lo spazio nel luogo dov'è la persona con la quale vuoi parlare, capisci? Non c'è modo di avvertirla prima. Ti piacerebbe se qualcuno ti piombasse nella stanza da letto mentre stai facendo qualche giochetto erotico con una delle tue amichette?» domandò Ona all'amazzone con un mezzo sorriso.

«Beh, se vuole guardare si accomodi pure. Basta che non rompa. E poi con voi maghi questo problema non si pone, no?» replicò Messala con un ghigno fra i denti. Ora che si stava finalmente parlando di fare qualcosa si era visibilmente rilassata. Garreth invece aveva aggrottato la fronte. Iniziava a capire dove voleva andare a parare il mago e già immaginava un paio di problemini che avrebbero dovuto superare per mettere in atto il piano che sicuramente aveva in mente.

«Comunque» continuò la ragazza «se esiste un sistema così potente per comunicare, perché diavolo hai aspettato quattro ore per dircelo?».

«Non ci avevo pensato.»

«Come, non ci avevi pensato? Stai scherzando?»

«No. Il fatto è che il Pozzo può essere usato solo dal Patriarca. È una regola così vincolante nel Magistero che non mi ero posto neanche il problema di poter sfruttare questa possibilità. È una questione di abitudine.»

«Stai dicendo» chiese Garreth lentamente «che *solo* il Patriarca può usare il Pozzo?».

«No. No, certamente no. Voglio dire che è proibito a chiunque altro usarlo, ma in teoria qualunque mago che sappia come usarlo può farlo.»

«Perfetto! Allora andiamo. Usiamo il Pozzo, chiamiamo Bira, tu gli chiedi quello che gli devi chiedere, facciamo questi benedetti talismani, ci trasformiamo» quest'ultima parola Messala la disse con un certo tono di disgusto misto a preoccupazione «e ce ne andiamo da questa maledetta città!».

«Come no, e nel frattempo perché non ci andiamo anche a fare una birra al *Daino Bianco*?» disse Ona con tono sarcastico.

«Non ho detto che sarebbe facile, ma meglio che starsene chiusi qui, no?»

«Tanto per cominciare io non ho la minima idea di come si usi il Pozzo. In secondo luogo non so se basta conoscere un incantesimo o se è necessario procurarsi una Chiave. Poi...»

«Non c'è bisogno di una chiave. Garreth è sicuramente in grado di aprire qualsiasi porta, giusto Garreth...? ... ehm, Aggart, volevo dire» ribatté l'amazzone girandosi verso il sicario, ancora seduto nello stesso punto nel quale si era messo diverse ore prima.

«Maledizione, Messala. Cerca di capire! Non sto parlando di una chiave per aprire una serratura, sto parlando di una Chiave magica, di un talismano, un oggetto che potrebbe essere necessario per attivare il Pozzo. E comunque, come stavo per dire, anche l'accesso alla Torre e alla Stanza potrebbe non essere così facile. Sicuramente sono protetti da qualche forma di magia, magari ci sono delle trappole. E poi quante volte te lo devo dire che fare un talismano non è una cosa di pochi minuti?»

«D'accordo» disse Garreth alzandosi in piedi con un movimento incredibilmente fluido, per essere rimasto a gambe incrociate così a lungo, tanto da suscitare visibilmente l'invidia dell'amazzone.

«Vediamo di ragionarci sopra. Una cosa alla volta: prima di tutto dobbiamo scoprire come attivare il Pozzo, poi dobbiamo scoprite se e quante trappole e protezioni ci sono per arrivare alla Stanza. Dopodiché penseremo al da farsi.»

«Giusto. Una cosa da nulla. Qualche idea in proposito?»

«Sì. Ma prima fammi capire una cosa. Se questo Pozzo può permetterti di trovare qualsiasi mago ovunque si trovi, perché non lo hanno usato per trovare te?»

Ona fece un sogghigno. «Beh, qualsiasi mago che *si voglia* far trovare, o almeno che non faccia nulla per non farsi trovare. Si dà il caso tuttavia che Fedorf conoscesse un paio di trucchetti molto utili a riguardo. Comunque, qual è la tua idea?»

«Chi altri conosce l'incantesimo per aprire il Pozzo, a parte il Patriarca?»

«Beh, sicuramente i membri più alti del consiglio, i Tre. E naturalmente il Custode delle Chiavi, è per quello che ci può servire.»

«E chi è questo custode?»

«Chi era, vorrai dire» intervenne Messala. «Hai presente quel fagotto che abbiamo lasciato nella piazzetta dietro al Lazzaretto?»

«Vagamente. Ho visto che c'era qualcun altro nella piazza con Ona, ma

ero troppo occupato a coprirvi le spalle per vedere chi era.»

«Beh, quello *era* il Bibliotecario, Mastro Severio, a tempo perso Gran Custode delle Chiavi del Magistero.»

«E non aveva qualche assistente, questo Mastro Severio? Qualcuno di cui si fidava?»

«Oh, di assistenti ne aveva tanti, ma non per quello che riguarda i Misteri. Il Custode è l'unico depositario di tutti i Misteri, o meglio, delle Chiavi per accedervi. Nessun altro li conosce tutti, neppure il Patriarca.»

«E se muore?»

«Cosa vuoi dire?»

«Non mi dirai che non esiste un modo per passare i Misteri, le Chiavi o qualsiasi altro dannato segreto possiede il tuo Custode al suo successore, nel caso di morte violenta, no?»

«Beh, in effetti esiste un Rito che permette al nuovo Custode di acquisire tutte le conoscenze del vecchio, nel caso questo muoia prematuramente. In realtà è questo il modo con il quale si trasmettono le conoscenze da Custode a Custode.»

«Cosa intendi dire?»

«Per ragioni di sicurezza non ci devono mai essere due persone contemporaneamente che hanno le Chiavi di tutti i Misteri. Questo vuol dire che un Custode non li può trasmettere a un eventuale successore finché è in vita. In pratica, quando un Custode muore, viene fatto uno speciale Rito di Passaggio che permette di trasferire tutte le conoscenze del vecchio Custode a quello nuovo. Per farlo è necessario un Mago della Vita e deve essere fatto entro ventiquattro ore dalla morte del Custode.»

«E se il Custode muore in qualche posto sconosciuto? O se il corpo va distrutto, magari da un incendio?»

«Il Pozzo permette di trovare qualsiasi mago, anche morto, purché sia successo di recente. Il Custode inoltre ha legato il suo Filo della Vita a quello di altri dodici maghi che abitano in zone diverse di Kios. Se muore, ognuno di questi maghi lo sentirà, dovunque esso o essa sia, e potrà avvertire così il Patriarca. In quanto al corpo, non è importante. Quello che è importante è lo Spirito che resta legato al Filo ancora alcune ore, non più di ventiquattro, appunto. E il Filo rimane dove sono le ceneri o comunque i resti.»

«Di che Filo stai parlando? Non capisco.»

«Ti ricordi quando ci siamo incontrati che ti ho parlato dell'energia magica e dell'energia vitale e ti ho detto come la prima permei tutti noi?»

«Sì certo. Hai anche detto che ricopre tutto il mondo, giusto?»

«Più o meno. Ad ogni modo, tutti gli esseri viventi sono collegati fra loro dall'energia vitale. La nostra essenza è detta Spirito e dallo Spirito parte un Filo di energia vitale che si collega a quella che ricopre il pianeta. Quando moriamo lo Spirito rimane ancora un po' legato a questo Filo, poi si distacca e va altrove.»

«Dove?»

«Nessuno lo sa. Forse su un altro piano. Chissà.»

«Aaaah, io non ci ho capito niente. Energia vitale, fili, spiriti, pianeti...» si intromise Messala, che proprio non li sopportava questi discorsi..

«Pianeti, Messala, pianeti.»

«Beh, io non so cosa diavolo siano questi pianeti ma tutto ciò, come ci può portare fuori di qui?» replicò Messala.

«Non lo so, stavo solo rispondendo a Garreth.»

«È semplice» rispose il giovane. «Il Rito.»

«Uh?» dissero in coro Ona e Messala.

«Hai detto che il Rito deve essere fatto entro ventiquattro ore dalla morte. Oramai ne sono passate quasi cinque e il Magistero avrà quasi sicuramente già recuperato il corpo del Bibliotecario.»

«Sì, è molto probabile.»

«Immagino ci vorrà un po' di tempo per preparare il Rito.»

«Non tanto, ma visto che Severio è morto da poco non avranno fretta. È ipotizzabile che il Rito si terrà al più tardi questo pomeriggio, anche perché la mattina il Consiglio dovrà scegliere il suo successore. Non ce n'è mai uno solo, di candidato, e ogni membro del Consiglio ha il suo pupillo. Riuscire a far diventare Gran Custode il proprio protetto dà un certo prestigio, e poi può sempre tornare utile, all'occorrenza.»

«A quanto pare tutte le corporazioni si somigliano» disse sogghignando Garreth.

«Già. Per cui abbiamo un po' di tempo ma... per fare cosa? Cos'è che hai in mente?»

«Semplice: sostituire il candidato con uno di noi.»

I successivi quindici minuti furono un vero inferno. Ona non riusciva a credere alle proprie orecchie. Sostituire il candidato alla successione di Gran Custode!

«Ma tu sei pazzo!»

«Lo hai detto tu che ti puoi trasformare temporaneamente in un'altra per-

sona. Per quello non hai bisogno di talismani o altri aggeggi, basta un'illusione.»

«Ti ho anche detto che anche il più stupido controincantesimo di rivelazione può annullare anche la più potente delle illusioni.»

«Certo, ma perché mai uno dovrebbe fare un incantesimo del genere durante il Rito di Passaggio? Se ho capito bene il Rito si terrà nella Sala Centrale del Magistero, alla presenza di tutto il Consiglio e dei Maghi più importanti di Loth, giusto?»

«Sì, ovviamente.»

«E allora, a chi vuoi che venga in mente la possibilità che qualcuno si sostituisca al candidato e che usi una semplice illusione davanti a così tanti illustri incantatori? Sicuramente ci saranno delle protezioni, ma ho come il sospetto che nessuna riguardi l'annullamento di un'illusione all'interno di quello che è il cuore del Magistero, la Sala dei Mondi. È così che la chiamate, vero?»

«Sì, è perché all'interno della Sala ci sono...»

«Va bene, va bene. Vediamo di non farla troppo lunga!» lo interruppe Messala. Poi, rivolgendosi a Garreth: «Allora così potremmo entrare nel Magistero, giusto? Basta una semplice illusione? Niente trasformazioni, cambiamenti o diavolerie simili?».

«In effetti» la interruppe a sua volta Ona, visibilmente scocciato. «Alcune protezioni contro le illusioni ovviamente ci sono, ma solo agli ingressi del Palazzo dei Cento Merli. Una volta dentro le protezioni sono di ben altro genere. Una semplice illusione dovrebbe passare inosservata. Certo, c'è più di un mago che saprebbe come guardare al di là di un'illusione, ma dovrebbe sospettare della sua esistenza.»

«Quindi, una volta entrati non dovresti avere alcun problema. È così?»

«Beh, innanzi tutto bisogna riuscire ad entrare. Inoltre dovrei entrare solo io. Non riuscirei a mantenere l'illusione su tutti e tre, specialmente se dovessimo dividerci. Troppo rischioso. Inoltre c'è un altro problema, più grosso.»

«Quale?»

«Io ho assistito al Rito solo una volta. È piuttosto impegnativo per il candidato. Non so se riuscirei a mantenere l'illusione anche durante l'incantesimo di trasferimento.»

«Accidenti, questo potrebbe essere un problema. Ci mancherebbe che tornassi a prendere le tue sembianze nel bel mezzo della Sala Centrale con attorno i più potenti maghi del Regno.»

«In effetti un modo ci sarebbe...» disse Ona «... ma è molto, molto pericoloso.»

«Più pericoloso della situazione in cui ci troviamo ora?» chiese Messala sarcasticamente.

«Sì, Messala. Molto più pericoloso. A volte la morte non è la cosa peggiore che ti possa succedere.»

«Vai avanti, Ona. Quale sarebbe questo modo?» chiese Garreth lanciando un'occhiataccia alla ragazza.

«Ecco, prima ti ho detto che il nostro corpo è in fondo solo un involucro, un contenitore per lo Spirito, giusto?»

«Uhm, sì, qualcosa del genere, almeno mi pare. Non è che l'avessi messa proprio così.»

«Beh, è esattamente così. Un corpo può vivere un certo tempo anche senza Spirito, se accudito, ma se resta troppo tempo senza, alla fine muore. Lo Spirito invece è immortale, in linea di massima, anche se non è invulnerabile.»

«Non capisco. È o non è immortale?»

«Lo è, ma come tutte le cose che esistono può essere distrutto e quindi, di fatto, in un certo senso può morire anche lui.»

«Va bene, ma dove ci porta tutto questo?»

«Accidenti! Se la smettete di interrompermi ogni quattro parole che dico forse riesco anche a spiegarvelo! Non abbiamo molto tempo» replicò il mago abbastanza irritato. La tensione del momento aveva reso tutti alquanto suscettibili.

«Allora...» continuò, dopo aver fatto uno sforzo visibile per contenersi. «Esiste un modo di separare Corpo e Spirito. È qualcosa che a volte avviene anche senza bisogno di magia, ad esempio quando un essere umano è prossimo alla morte, magari perché ferito gravemente. Tu Aggart hai visto cosa succede quando lo Spirito lascia un corpo...»

«Cosa...? Vuoi dire... Isella?»

«Esatto. In quel caso lo Spirito è solo uscito ma è rimasto legato al corpo in qualche modo. Questo ha impedito che... ma di questo ne parliamo dopo. Comunque, il corpo, senza Spirito, non può resistere a lungo. Quello di Isella ha vissuto ancora a lungo proprio perché lo Spirito non si era veramente allontanato, è rimasto lì a proteggerlo, ma alla fine ha dovuto cedere, o forse lo Spirito ha spezzato il Filo e se ne andato. Invece...»

«Aspetta. Mi stai dicendo che Isella avrebbe potuto tornare normale? Che il suo Spirito poteva decidere di tornare nel suo corpo e invece ha pre-

ferito... Isella ha preferito morire?»

«Che idiota! Ammazzarsi per una scopata! E che mai sarà stato! Se una donna si dovesse ammazzare solo perché qualcuno la prende quando non vuole nel giro di dieci anni non ci sarebbe più una donna in tutta Kios.»

Garreth si girò di scatto e colpì Messala violentemente prima allo stomaco e poi al volto.

«Razza di puttana! Tu non la devi neanche nominare Isella, cagna bastarda di un'amazzone!»

Messala si rialzò prontamente schivando il terzo colpo e pulendosi con il dorso della mano il sangue che le colava dalla bocca. Con l'altra tirò fuori un grosso coltello a lama larga.

«Avanti ragazzino. Fammi vedere quello che sai fare. Ma stai attento che ti stacco le palle e te le infilo su per quel lurido culo!»

Garreth estrasse a sua volta il coltello e con un unico movimento fluido lo allungò in un attacco alla gola della ragazza che schivò e cercò di colpirlo allo stomaco. Il sicario ruotò rapidamente il tronco di taglio, spostò indietro la gamba arretrata e scivolò sul lato sinistro della ragazza, quindi si girò di scatto e la colpì alla schiena con il ginocchio destro, afferrandole la gola con la mano sinistra. L'amazzone incassò il colpo, ma invece di cercare di liberarsi si lasciò cadere di scatto sulle ginocchia trascinando verso il basso anche Garreth che stava per colpirla con il coltello, quindi si piegò in avanti e lo proiettò a terra bloccandolo con la mano sinistra in modo che non potesse rialzarsi. Garreth allora ruotò sulla schiena e le afferrò il collo tra le gambe consolidando la presa sul braccio con cui la ragazza lo aveva afferrato, ma questa si lanciò in avanti e riuscì a uscire dalla stretta prima che la bloccasse in presa. Un attimo dopo erano di nuovo tutti e due in piedi, uno di fronte all'altra, scambiati di posizione rispetto all'inizio del combattimento.

Proprio in quell'istante un specie di bolla si formò in mezzo ai due, vibrò per un paio di secondi e quindi si espanse rapidamente mandandoli a sbattere contro le pareti opposte della cantina.

«Adesso basta! Non costringetemi a intervenire più duramente!»

«Porc... Figlio di un sifilitico» imprecò Messala massaggiandosi la nuca che aveva urtato duramente contro la parete. «Com'è che quando serve veramente non li tiri mai fuori questi trucchetti?»

«BASTA!»

«Senti, ti avevo detto di non...»

«Messala, un'altra parola e ti riduco quella maledetta lingua in polvere!

E tu Garreth, metti via il coltello. Mettetelo via tutti e due. Non mi interessa se vi odiate, ma provate solo un'altra volta a fare una cosa del genere e desidererete non essere mai nati. Abbiamo già abbastanza problemi.»

«Tu, hai già abbastanza problemi. Tu e quello sbarbatello che si crede un grande sicario. A me nessuno mi vuole morta, per cui adesso esco di qui e me ne vado. Voi cavatevela da soli.»

«Oh, già. Dimenticavo. Quando la situazione si fa difficile la grande guerriera se ne va. Non è così che è morta la tua ragazza? Dov'eri tu quando lei è rimasta a difendere quel villaggio?»

«Razza di...» Messala si lanciò verso il mago che tuttavia doveva aspettarselo perché la ragazza andò a sbattere contro un qualche scudo invisibile che proteggeva il mago, simile alla bolla che aveva creato poco prima, forse generata dallo stesso incantesimo, dato che quel genere di magie richiedevano una certa concentrazione per essere fatte.

«Fa male, vero? Fa male quando qualcuno ti ferisce dove sei più sensibile, quando ti ferisce sulle persone che hai amato!»

«Certo che fa male, bastardo. Lo sai benissimo. Non avrei dovuto raccontarti la mia storia. Che ingenua che sono stata.»

«Ingenua? No. Eri ferita, avevi bisogno di liberarti di un dolore che ti appesantiva il cuore, di accettare il tuo errore, di superare i tuoi sensi di colpa.» Ora la voce del mago si era addolcita un po', mentre guardava la ragazza a terra che, la testa china, sembrava in bilico fra un altro attacco di rabbia e uno di pianto.

«Sei una guerriera. Ti hanno insegnato a sopportare ogni dolore, fisico e non. Ma ci sono delle ferite che ti colpiscono in profondità, nello Spirito. La morte della tua compagna... la morte di Isella.»

«Io...» Messala alzò lo sguardo verso il mago, poi guardò di sottecchi Garreth che nel frattempo si era rialzato e stava osservando i due in silenzio. Quindi si alzò, si girò verso il sicario e fece un paio di passi avanti. Il ragazzo non si mosse.

«Io... io ti chiedo scusa per quello che ho detto. Non avevo capito.»

Garreth non rispose. Continuò a fissare la ragazza negli occhi. Poi li chiuse, trasse un profondo respiro, li riaprì e con una voce nella quale si leggeva ancora una grande rabbia, disse: «D'accordo. La questione è chiusa». Quindi si rivolse verso il mago. «Vieni al punto. Cos'è che dobbiamo fare?»

Ona trasse un visibile sospiro di sollievo, quindi si avvicinò ai due. Lo schermo invisibile, evidentemente, si era dissolto.

«Io posso separare il tuo Spirito dal tuo corpo, Aggart, e fare in modo che poi vi torni senza conseguenze.»

«E questo come potrebbe aiutarci?»

«È semplice. Così come uno Spirito può essere estratto da un corpo, così può esservi introdotto, anche se... beh, anche se in quel corpo ce n'è già uno.»

«Aspetta... quale corpo? In quale corpo vuoi introdurmi?»

«Nel mio. Condivideremo lo stesso corpo. Sarai tu che lo muoverai, lo farai parlare, che insomma ti sostituirai al candidato per il Rito del Passaggio. Io mi occuperò solo di mantenere stabile l'illusione, anche durante l'incantesimo di trasferimento.»

«Ma come è possibile, insomma, come...?»

«Di solito mettere due Spiriti nello stesso corpo può provocare reazioni inconsulte, specialmente se entrambi cercano di controllare il corpo. Può persino portare alla pazzia, anche perché può succedere che i due Spiriti tentino di fondersi in uno. Qualcuno dice che è perché è nella natura dello Spirito cercare la fusione con il Tutto. Forse è proprio questo che succede dopo la morte.»

«Lascia perdere la filosofia, adesso. C'è o non c'è pericolo?»

«No, non c'è, perché io ti lascerò il controllo completo del mio corpo e inoltre manterrò una sorta di scudo fra il mio Spirito e il tuo. Solo dopo che saremo usciti dal Palazzo, lascerò che i due Spiriti si tocchino in modo che tu possa condividere con me quello che hai appreso.»

«Perché?»

«Perché una nozione non significa nulla se non si ha la conoscenza per comprenderla. La maggior parte di quello che ti sarà trasferito non avrà per te alcun significato. Solo un mago può comprendere determinate informazioni. È quindi necessario che io sappia esattamente quello che sapeva Severio, altrimenti è tutto inutile.»

«Capisco. Quindi in pratica io prenderei possesso del tuo corpo e tu gli daresti la forma di quello del successore di Severio. Poi, una volta tornati qui tu mi rimetteresti nel mio corpo e ridaresti al tuo il tuo vero aspetto.»

«Sì, esatto.»

«E io cosa dovrei fare?» chiese Messala. «Con voi non posso venire, giusto?»

«Tu dovrai proteggere il corpo di Aggart.»

«Proteggere? Cosa intendi. Non starete via che poche ore. Cosa vuoi che gli succeda?»

«C'è un pericolo, un grosso pericolo. Come vi ho già detto, se lo Spirito esce dal corpo ma gli rimane accanto, in qualche modo lo protegge.»

«Ma lo protegge da cosa?» chiese l'amazzone.

«Adesso ci arrivo, maledizione! Un corpo vuoto può fare da ricettacolo ad altri Spiriti, soprattutto a quelli demoniaci. In pratica, se un demone scopre un corpo vuoto può penetrarvi e così restare su questo piano indisturbato. Se lo Spirito rimane accanto al corpo, il demone non ha la forza di penetrarlo, perché il Filo che collega i due è troppo resistente e gli impedisce di entrare. Ma lo Spirito di Aggart sarà troppo lontano dal suo corpo, e per giunta sarà legato al mio, per cui nulla impedirà a un demone di entrare in lui. In effetti il Filo sarà appena sufficiente a tenere in vita il suo corpo, ma non sarà abbastanza forte per impedire al demone di occuparlo e di prenderne il controllo. Potrebbe alzarsi e andarsene. Se anche lo ritrovassimo non sarebbe facile farlo uscire da lì. Per giunta Aggart avrebbe il controllo del mio, di corpo, ed io non posso fare incantesimi complessi se non controllo la voce e i gesti. È per questo che dovrò preparare prima l'incantesimo di cambiamento, metterlo in qualche modo in sospensione e solo dopo ospitare nel mio corpo lo Spirito di Aggart. D'altra parte, se io riprendessi il controllo del mio corpo per fare un altro incantesimo rischieremmo la Fusione, perché Aggart non sa come tenere separati gli Spiriti.»

«Accidenti che confusione. Non ci sto capendo più nulla» esclamò Messala scuotendo la testa.

«Non importa che capiate tutto adesso. Fidatevi e basta.»

«D'accordo, ma io come impedisco a un demone di entrare nel corpo di Garreth?»

«Ecco...»

«Ona! Cosa devo fare?» Ora Messala aveva un'aria veramente preoccupata. «Non vorrai fare un incantesimo *anche* su di me, vero?»

«È necessario, Messala. In pratica anche il tuo Spirito deve uscire dal tuo corpo e rimanere a protezione di entrambi. Dovrai legarti a tutti e due i corpi. È più che sufficiente. Non dovrai fare nient'altro. Una cosa di tutto riposo.»

«Cosa? Ma sei impazzito? Io legata a un altro corpo? E per giunta di un *maschio*!»

«Che diamine c'entra adesso il fatto che io sia un maschio?» domandò Garreth infuriato.

«Calma, calma. Non ricominciate.»

«Certo che c'entra. Tu te lo metteresti addosso il vestito puzzolente e

pulcioso di un altro?»

«Guarda che ho fatto anche di peggio in vita mia, e poi il mio corpo non è *pulcioso*.»

«Messala, tu *non* dovrai entrare nel corpo di Garreth, dovrai solo proteggerlo, *da fuori*, capito. Resterai fuori.»

«Uhm, va bene, ma questa cosa non mi piace per niente. Sei sicuro che riuscirai poi a rificcare ognuno nel suo corpo?»

«Oh, non sarò io a farlo. A meno che non desideri altrimenti, ogni Spirito tende al suo corpo. Basterà che il mio corpo tocchi quello di Garreth e il suo Spirito rientrerà da solo. Io avrò di nuovo il controllo del mio e tu potrai tornare nel tuo. Tutto chiaro?»

«Sì.»

«Chiaro. Anche se non mi piace» aggiunse Messala.

«L'importante è che serva a farci uscire da questa situazione. Sei sicuro che Severio sapesse come arrivare al Pozzo e dove trovare la Chiave per aprirlo?»

«Sì, assolutamente, ma forse non sarà più necessario contattare Bira.»

«Che significa? Pensavo stessimo facendo tutto questo per scoprire come costruire quei maledetti talismani, o te ne sei dimenticato?»

«No, Garreth, non me ne sono dimenticato. Ma Severio non era solo il Gran Custode delle Chiavi, ma anche il Bibliotecario del Magistero e uno dei più grandi esperti di talismani. Lui stesso ne aveva fatti di incredibilmente potenti. Se riusciremo ad apprendere anche solo una parte delle nozioni che aveva Severio, è molto probabile che non avremo più bisogno di contattare Bira. E poi Severio aveva delle informazioni per me che non mi ha potuto rivelare prima di essere ucciso, e forse sapeva anche che fine avesse fatto la Lama Nera e il terzo cristallo di Darko. Insomma, se questa cosa va in porto, potremmo aver risolto in un sol colpo più di un problema.»

«Uhm, speriamo bene. Intanto vediamo se riusciamo ad uscirne vivi.»

Le due ore successive servirono a Ona a preparare i diversi incantesimi che doveva eseguire affinché il piano riuscisse. Innanzi tutto preparò un incantesimo di replicazione che gli avrebbe permesso di prendere l'aspetto del successore di Severio a condizione di poterglisi trovare davanti. Non c'era altro modo: l'incantesimo funzionava solo se le due persone si trovavano fisicamente una di fronte all'altra. Quindi preparò l'incantesimo di estrazione e quello di assorbimento, il primo per estrarre gli Spiriti di Gar-

reth e di Messala dai rispettivi corpi, il secondo per introdurre quello del sicario nel suo. Intanto Garreth e Messala avevano preparato due giacigli, uno accanto all'altro con i mantelli e un paio di vecchie coperte che avevano trovato nella cantina, in un grosso baule. Quindi Ona li fece stendere sui giacigli, li coprì con i mantelli, in modo che il corpo mantenesse un certo calore, e iniziò l'incantesimo di estrazione.

Per Garreth fu un'esperienza straordinaria. Mentre Ona salmodiava il suo incantesimo, il ragazzo si sentì sempre più leggero finché non ebbe l'impressione di volare. Era a mezz'aria ora, con la schiena rivolta al soffitto. Sotto di sé vedeva due corpi distesi, il suo e quello di Messala. Accanto a loro il mago, seduto a terra, con le mani poggiate sul capo di entrambi. Tutto appariva come sfocato, più brillante. Non solo. Dai corpi dei tre compagni uscivano come dei fili argentei che si incrociavano, si intrecciavano fra loro per poi confluire in una specie di ruscello che attraversava la cantina per tutta la sua lunghezza passando attraverso i muri. Dunque era quella l'energia vitale, quella incredibile forza che legava fra loro tutti gli esseri viventi. Era meravigliosa, brillante, splendeva di luce propria, e si muoveva, si agitava, come se fosse viva... viva! Che idiota. Ovviamente era viva. Era l'essenza stessa della vita! Uno di quei Fili risaliva fino a lui partendo dal suo corpo. Garreth aveva come una strana sensazione di calore. Un altro Filo usciva dal petto dell'amazzone e si allungava a fianco del suo. Garreth si voltò verso destra, o almeno immaginò di farlo. Non sapeva come riuscisse a muoversi, ma gli bastava volersi girare per farlo. Accanto a lui c'era una figura stupenda che aveva più o meno l'aspetto della ragazza. La forma era quella dell'amazzone, ma in qualche modo non era fissa, ma fluida. I seni, la vita, il bacino, ogni cosa corrispondeva, ma la superficie sembrava pulsare e i capelli erano come volute di fumo o, a volte, onde di spuma, che si muovevano come in un vento invisibile. La forma aveva lo stesso colore e la stessa brillantezza del fiume di energia vitale, anche se a volte assumeva una trasparenza iridescente. Anche la ragazza, o meglio, il suo Spirito si era voltata verso di lui. Garreth pensò che era stupenda. Poi sentì come uno strattone, una sensazione di freddo e si ritrovò per terra. La testa gli doleva come dopo una sbornia e gli occhi facevano fatica a mettere a fuoco. Tutto era diventato di colpo più scuro. Si guardò le mani. Erano lunghe, delicate, pallide. Erano... erano le mani di Ona. Il mago c'era riuscito. Era nel corpo di Ona, ma... lui, dov'era lui?

Garreth provò ad alzarsi. Era strano, si sentiva come ubriaco, non riusciva a coordinare i movimenti.

«Piano, fai piano... Non avere fretta. Dagli tempo.»

«Cosa? Chi...?»

«Sono io, Aggart. Sono Ona. Sono qui con te. Fai piano. Abbiamo una struttura corporea differente. Tu sei più pesante e hai una muscolatura più sviluppata della mia. Devi imparare a usare questo corpo. Non fare movimenti bruschi o finirai per procurarmi uno strappo. Ricorda che ora sei meno robusto e hai meno resistenza. La tua mente è rimasta la stessa ma questo corpo non è in grado di fare le cose per le quali hai addestrato il tuo. Immagina di esserti appena alzato da una lunga malattia che ti ha costretto a letto. Ti sarà capitato, no? Immagina di essere in convalescenza. Ecco, così, con prudenza. Bravo.»

«Accidenti, non so se riuscirò ad arrivarci al Palazzo in queste condizioni.»

«Non c'è bisogno che parli. Basta che formi nella tua mente quello che mi vuoi dire. Devi imparare a comunicare con me senza darlo a vedere da fuori.»

«Vuoi dire che mi puoi leggere nella mente?» chiese allarmato Garreth.

«Solo quello che tu vuoi che io sappia e non più di quanto tu possa leggere nella mia. Almeno finché i due spiriti rimarranno separati.»

«E poi?» pensò Garreth, che nel frattempo stava facendo alcuni piegamenti per provare il suo nuovo corpo.

«Poi vedremo. Non ti preoccupare, ora. Pensa a prendere a pieno il controllo del mio corpo. Girati attorno, cammina, afferra qualche oggetto, lancialo in aria e poi riprendilo. Ecco, così. Parla, sussurra, grida. Bene. Ottimo. Vedi? Non è poi così difficile. Mi raccomando, ora. Cerca di mantenere la concentrazione. Tieni a mente che anche se i tuoi riflessi sono rimasti immutati, il mio corpo non è in grado di reagire con la stessa velocità del tuo. Dobbiamo evitare qualsiasi situazione che ci costringa a combattere o a scappare. Ricordati che l'obiettivo è quello di far finta di essere un mago bibliotecario. Io posso creare l'illusione, ma il comportamento e l'atteggiamento del mago sei tu che devi simularli. Non avrai molto tempo per imparare, per cui meno parli e meglio è. Mantieni un profilo basso.»

«Non ti preoccupare, Ona. Alla Gilda ci hanno addestrato ad assumere in pochissimo tempo qualunque personalità. Sono un maestro in questo, e senza bisogno di ricorrere ad incantesimi o ad altre diavolerie.»

«Meglio così. Ora il primo passo sarà di uscire da qui e prendere l'aspetto di qualcuno che possa avvicinarsi sufficientemente al successore di Severio da permettermi di riprodurne l'aspetto.»

«Un attimo, ma non dovevamo prendere subito l'aspetto del candidato?»

«Come no. E di quale? Tu lo sai? Prima dobbiamo uscire di qui. Non dimenticarti che anch'io sono ricercato. Abbiamo bisogno comunque di un aspetto che non desti sospetti. Poi dobbiamo scoprire chi è stato designato a succedere a Mastro Severio e allora, solo allora, potremo incontrarlo e assumerne l'aspetto.»

«Accidenti. Questa cosa diventa sempre più complicata ogni ora che passa.»

«Beh, se ti preoccupa questo, aspetta di essere nella Sala dei Mondi circondato dai maghi più potenti di Loth. Forza. Abbiamo già perso abbastanza tempo.»

«Va bene, ma come facciamo a cambiare aspetto? Non hai detto che doveva essere fatto prima e che se provi a fare una magia adesso rischiamo di unirci o qualcosa del genere?»

«Non ti preoccupare. La magia del cambiamento è già stata fatta. È solo sospesa. Ho fatto in modo che la chiave per attivarla sia la tua stessa mente. Sarà sufficiente che tu desideri assomigliare a qualcuno che sta di fronte a te e lo diventerai.»

«E Messala?»

«Non ti preoccupare. Lei sa badare a sé stessa... e anche a te, direi, in questo caso.»

Gli eventi successivi si susseguirono per Garreth come in una specie di sogno. Per un verso era tutto reale, gli odori, i suoni, il freddo pungente dell'aria, per un altro gli sembrava di vivere tutto ciò in modo indiretto, quasi che non stesse succedendo a lui e, in un certo senso, era proprio così. Si abituò presto al nuovo corpo così come alla convivenza con Ona. Era un po' come stare nella stessa stanza e parlarsi, al buio, senza potersi vedere.

Usciti dalla cantina i due si ritrovarono in una vecchia locanda abbandonata. Il proprietario era morto di peste qualche anno prima, quello precedente era affogato e il primo proprietario, che era anche poi quello che aveva costruito il locale, era stato ucciso da un sicario assoldato dalla exmoglie. Quel genere di cose, insomma, che fanno poco bene agli affari e che contribuiscono a creare brutte nomee a posti per il resto rispettabilissimi. Fatto sta che nessuno aveva più rilevato il locale che aveva finito per andare in rovina, complice anche la Loggia del posto che aveva trovato nell'ampia cantina un ottimo nascondiglio, appunto. Nessuno si sarebbe mai sognato di entrare lì dentro ed eventuali voci o rumori non avrebbero fatto altro che accrescere la fama di stamberga stregata. E poi da quelle

parti grida e strilli di ogni genere erano così comuni che nessuno ci faceva più caso, e soprattutto la gente aveva l'abitudine a farsi i fatti propri. Non fosse stato così, con tutto il baccano che Garreth e Messala avevano fatto in precedenza, a quell'ora ci sarebbe stato già un nugolo di guardie all'interno del locale.

La prima cosa che i due fecero fu di bloccare un servitore del Palazzo dei Cento Merli e di prendere il suo aspetto. Garreth avrebbe voluto uccidere l'uomo, per essere sicuro che non creasse loro problemi, ma Ona insistette a legarlo e a rinchiuderlo in una stanzetta nella villa di Bira. Non fu difficile adescare l'uomo con la promessa di una buona ricompensa per un non meglio identificato servigio. Garreth non ebbe problemi a immobilizzarlo e legarlo per bene, sebbene fosse più robusto di Ona. Il giovane conosceva molte tecniche di combattimento e sebbene il corpo di Ona fosse un po' «fuori forma», a giudizio del sicario, alcune di queste non richiedevano né forza né rapidità di esecuzione. Per lo più erano basate su leve e sulla pressione in particolari punti del corpo. Certo, in un vero combattimento sarebbero servite a poco, ma per il compito che dovevano svolgere erano più che sufficienti.

Non fu difficile neppure sapere dal servitore chi fosse stato designato successore di Mastro Severio. Si trattava di un vecchio mago che abitava nel Sestiere del Gallo, dall'altra parte della città, un certo Quinto Emiliano. Era il protetto del Patriarca e anche uno dei maghi più ingenui del Regno del Nord. Una persona semplice ma appassionata di libri e di magia, un vero topo di biblioteca. Probabilmente in vita sua non aveva mai provato un incantesimo più complesso di quello che si utilizza per scaldare il letto nelle fredde notti della Stagione del Lungo Sonno, ma in compenso conosceva ogni possibile incantesimo, talismano o pozione fossero mai stati realizzati. Solo in teoria, ovviamente, ma tanto serviva a un Bibliotecario. Era insomma una specie di catalogo vivente e solo la lunga vita di Mastro Severio aveva impedito a Quinto Emiliano di diventare prima Bibliotecario del Magistero di Loth.

Ad ogni modo, una volta individuato il mago, Ona/Garreth non ebbe alcuna difficoltà a bloccare il poveretto che si stava preparando per un Rito che aveva atteso per tutta la vita. Era così emozionato che neanche si accorse che qualcuno era entrato nella casetta posta proprio a ridosso delle mura della città nella quale viveva ormai da parecchi anni. Così anche Quinto fu legato, imbavagliato e chiuso in un baule nella sua camera da letto. Per sicurezza Garreth fece ingoiare al povero vecchio una compressa

di passiflora ed erba motta. Avrebbe dormito almeno quattro ore abbondanti, se non di più. Più che sufficienti per portare a termine il loro piano. Era quasi la barra, oramai. Dovevano sbrigarsi. Il Rito era previsto una zeppa al tocco, ovvero un'ora prima dell'ora di cena. Garreth attivò per la seconda volta l'incantesimo di replicazione e quindi i due si diressero verso il Palazzo. Entrare non fu difficile. Con Ona completamente concentrato a mantenere l'incantesimo d'illusione, non ebbero problemi a evitare i vari controincantesimi di protezione.

Arrivati nell'anticamera della Sala Centrale furono accolti da un Maestro di Cerimonia che spiegò al «vecchio mago» cosa dovesse fare. Le istruzioni furono lunghe e dettagliate: il Rito era alquanto complesso e tutto sommato Garreth lo trovò anche abbastanza noioso. Si chiese quanto fosse strettamente necessario e quanto fosse invece ad uso e consumo dei vari notabili che in genere venivano invitati dal Magistero a questo genere di cerimonie. La cosa non serviva solo ai fini dell'immagine della corporazione. C'era tutta una fascia di medio-alta borghesia e di piccola nobiltà che pagava profumatamente pur di essere invitata: dava loro l'impressione di essere più importanti di quello che effettivamente fossero e poi serviva sempre avere delle buone conoscenze nel Magistero.

Il Rito si dimostrò anche più tedioso di quello che Garreth avesse immaginato dopo la lunga spiegazione del Cerimoniere. In compenso la Sala dei Mondi era veramente impressionante. Sia le pareti che il soffitto erano ricoperti di affreschi che in qualche modo cambiavano continuamente mostrando ogni volta panorami e vedute di mondi differenti: oceani di lava dai quali si sollevavano alti, in un cielo violaceo, enormi getti di gas di un bianco accecante; le cime innevate di altissime montagne che trapassavano anche le nuvole per innalzarsi orgogliose in un cielo il cui blu tendeva quasi al nero; foreste intricate di un verde brillante che brulicavano di ogni possibile specie vivente e nelle quali fiori dall'aspetto inquietante si richiudevano di scatto per catturare piccoli roditori, lucertole e ile di tutti i colori.

Per fortuna il Rito richiedeva a Garreth di fare ben poco e poi Ona, ogni tanto, lo richiamava all'ordine quando, distratto da quelle visioni, il giovane si dimenticava di rispondere a una domanda o di fare un qualche gesto o di compiere una qualche azione, tipo accendere un bastoncino d'incenso o versare della polvere bianca sopra un piccolo braciere acceso.

In realtà l'incantesimo vero e proprio era compito del Mago Cerimoniere. Lo stesso Patriarca aveva più che altro un ruolo rappresentativo. Ad

ogni modo il Rito continuò finché il Cerimoniere non chiese a Garreth di posare le mani sulla testa del povero Severio che, per l'occasione, era stato vestito con una splendida tunica bianca e deposto su un massiccio altare di granito rosa che spiccava al centro della sala.

Fu a quel punto che Garreth provò il secondo mal di testa della giornata, e questo fu decisamente più forte. Ci volle tutto il suo autocontrollo per non cadere in ginocchio e gridare. Era come se qualcuno gli avesse riempito la testa di sabbia. Si sentiva il capo pesante, la fronte e il collo gli dolevano e le orecchie erano piene di suoni e di voci, gli occhi di luci e di immagini che si susseguivano senza posa in modo indistinto.

Non seppe quanto durò. Più tardi Ona gli disse che il tutto era durato solo una manciata di secondi, ma a Garreth sembrò fossero passati secoli. Ad ogni modo la sua non doveva essere una reazione anomala perché, non appena il trasferimento finì, due assistenti gli si affiancarono immediatamente mentre un terzo lo aiutava a sedersi su uno sgabello e gli porse poi una tazza contenente un liquido caldo e dolciastro.

Quindi venne accompagnato in una stanzetta dove c'era un lettino e qui aiutato a sdraiarsi. Come fu supino Garreth si addormentò. Non così Ona, che doveva continuare a mantenere l'illusione. L'idea di fondere in un unico corpo due Spiriti aveva funzionato magistralmente, pensò il mago. Se non avessero fatto così lui non sarebbe mai riuscito a mantenere l'illusione ma sarebbe crollato sfinito svelando il trucco ai presenti. Per quanto più addestrato di Garreth a questo genere di pratiche, infatti, un trasferimento trasmette a una persona le conoscenze e le esperienze di tutta una vita, e quella di Mastro Severio era stata particolarmente lunga. Una cosa del genere poteva far impazzire un individuo.

Messala era tesa come la corda di un arco. Non sapeva da quanto Ona e Garreth se ne fossero andati. All'inizio aveva avuto paura: vedere il proprio corpo così, disteso, come morto, dall'esterno, le aveva ricordato i suoi peggiori incubi. Non aveva mai avuto paura di morire in battaglia o in una guerra, ma aveva il terrore della malattia e soprattutto della vecchiaia. Forse era per questo che era sempre stata un po' troppo temeraria in tutto quello che faceva. Voleva una morte rapida e gloriosa, soprattutto rapida. «*Meglio che la morte ti prenda in piedi, con la spada in mano, che ti consumi lentamente in un giaciglio zeppo di pidocchi*» le diceva sempre la sua istruttrice quando era piccina. Sono cose che ti restano impresse.

Quando tuttavia aveva visto lo Spirito di Garretti era rimasta assoluta-

mente di stucco. Non aveva mai visto nulla del genere. Possibile che in ogni essere umano, anche nel più sudicio, cattivo, disgustoso ci fosse una cosa tanto meravigliosa? Possibile che anche *lei* fosse così? Chissà come l'aveva vista Garreth. Chissà se anche lui aveva provato quella sensazione di attrazione, di passione che l'aveva quasi spinta a fondersi con lui. Con *lui*! Con un maschio. Oddio, quella magia doveva averla fatta impazzire. Una cosa era il sesso, un'altra la passione. Gli uomini potevano andar bene per divertirsi ogni tanto, non certo per una relazione fissa! Come ci si poteva innamorare di un uomo? Erano così... così... oh, al diavolo. Era meglio stare sul chi vive. Ona aveva detto che la sua sola presenza lì era sufficiente a dissuadere qualche demone di passaggio dall'impossessarsi del corpo di Garreth, ma non si sapeva mai quello che poteva succedere.

Non aveva fatto in tempo a formulare questo pensiero che qualcosa di freddo le passò accanto. Un'ombra, afferrata con la coda dell'occhio. Messala si girò frenetica. Era già abbastanza difficile capirci qualcosa in quelle condizioni. Tutto sembrava come sfocato, distorto, come quando si osserva un oggetto stando sott'acqua. Le pareti della cantina erano indistinte. Messala non aveva ancora capito se fossero come offuscate o piuttosto trasparenti. A volte aveva la sensazione di vedere come delle forme muoversi al di là di esse.

Un altro movimento, questa volta alla sua sinistra, e ancora quella sensazione di gelo. E se fosse stato un demone? Istintivamente portò la mano alla cintura. Il fatto era che non aveva nessuna cintura e, ovviamente, nessun pugnale o spada. Ma come diavolo pensava Ona che sarebbe potuta riuscire a difendere Garreth così disarmata? Maledizione. Stupida lei che non ci aveva pensato. E ora che faccio? Perché non ho chiesto a quel dannato di un mago con che cosa avrei dovuto difendermi? Ma dove la trovo un'arma, qui?

Di nuovo, questa volta più vicino, sotto di lei, no, a destra... ecco, aspetta... dietro di me... non muoverti Messala, non muoverti... non... ora!

Messala si girò di scatto e si lanciò in avanti. Davanti a lei c'era una forma confusa, nera e rossa, come di lava che in parte aveva fatto la crosta. Fuoco, fuoco e oscurità insieme. Come colpì la figura sentì un brivido gelato attraversarle il petto. Altro che fuoco! Sembrava di aver cozzato contro un muro di ghiaccio.

Un colpo la scaraventò all'indietro. Poi la figura si lanciò verso il basso. «Garreth!» pensò Messala inorridita. Si lanciò anche lei verso il corpo del sicario. L'urto questa volta fu più violento, ma c'era preparata. Anche il

freddo non la colpì più come prima.

L'ombra si ritrasse. Si era resa conto che Messala non era avversario da poco. Iniziò a girare attorno alla ragazza. Ora che lo poteva vedere meglio l'amazzone si rese conto che l'essere che aveva di fronte aveva una forma ben precisa, anche se quel muoversi così veloce e l'effetto prodotto da quello strano ambiente non gliel'avevano fatta notare prima. Era più alto e robusto di lei, tanto per cominciare. Aveva una testa squadrata con una mascella massiccia dalla quale spuntavano quattro zanne, due rivolte verso l'alto e due verso il basso. Sembrava il grugno di un cinghiale messo sul muso di un leone. E in effetti la testa pareva proprio quella di un leone, con una folta criniera di fiamma dalla quale spuntavano due lunghe corna come quelle di un toro. Un terzo corno era posto sulla fronte ma era diritto invece che curvo come gli altri due. Le braccia erano tozze, poderose, le mani ampie, con tre sole dita, le gambe lunghe e sottili come quelle di un gallo, che terminavano in poderosi artigli d'aquila, affilati come rasoi. Dietro aveva una lunga coda che si muoveva continuamente, tipo quella delle scimmie arboricole. In definitiva era una gran brutta bestia e Messala ringraziò gli Dèi che in quel posto non si potevano sentire gli odori, perché ci avrebbe scommesso il culo, ma quella cosa doveva puzzare parecchio.

Nel frattempo il demone - perché di un demone si trattava, ovviamente - aveva iniziato lentamente ad abbassarsi verso il pavimento del locale, sempre girando attorno alla ragazza a distanza di sicurezza. Messala comprese immediatamente le sue intenzioni. Doveva trovare un'arma. Ma cosa? Poi si ricordò quello che le aveva detto Ona, di come funzionava la magia. E se...?

Provò a sentire il legame fra sé e il fiume di energia che scorreva poco lontano. All'inizio non ci riuscì, poi sentì come una tensione nello stomaco. Provò a tirare verso di sé quell'energia e il fiume prontamente rispose. In quel momento l'ombra si avventò sul corpo della ragazza, steso accanto a quello di Garreth. Era un diversivo, Messala lo sapeva. Il Filo che la legava ancora al suo corpo non avrebbe permesso al demone di penetrarvi. Così, invece di intercettare il demone Messala tirò verso sé tutta l'energia che poteva e la lanciò in un'unica onda sull'ombra di fuoco e oscurità. Il fiume si alzò come mosso da una gigantesca mano e si abbatté con forza sul demone. Questi, preso di sorpresa, cercò di scappare, ma un enorme tentacolo d'argento gli si avvolse attorno stringendolo in una morsa di ferro. Messala iniziò a stringere, o meglio, immaginò di stringere e subito il tentacolo reagì al suo desiderio. Il demone cominciò a dibattersi cercando di strappa-

re brandelli d'argento con le zanne e con i denti, ma ogni volta che i suoi colpi incidevano l'argentea superficie lucente, subito altra energia andava a riparare i danni. Poi ci fu come un'esplosione di luce e lo spirito oscuro si disgregò in mille frammenti rossi e neri che poi si dissolsero nel nulla.

Messala si sentì svuotata quando il fiume, lentamente si ritrasse e tornò a scorrere tranquillo, attraversando la stanza, poco distante da dove erano distesi i due corpi inanimati. Pian pianino la ragazza, o meglio il suo Spirito, scese verso le due sagome e si portò in mezzo a loro. Era sfinita. Un altro demone come quello e non ne sarebbe uscita viva. *Una cosa di tutto riposo* aveva detto Ona. Quel figlio di una cagna incrociata con un maiale! *Fidatevi* aveva detto! «Adesso devo riposarmi» pensò «ma appena mi ricapita a portata di mano giuro che gli infilo una mano in bocca, gli tiro fuori il fegato e me lo mangio crudo, maledetto corvo del malaugurio! *Fidatevi!* Proprio. L'ultima volta, giuro! L'ultima volta!».

Capitolo XVI

Quando Garreth si svegliò era sera ormai. Doveva essere passato il tocco almeno da quasi un'ora, forse di più. C'era il rischio che Quinto Emiliano si svegliasse e iniziasse a far baccano dentro al baule nel quale era stato rinchiuso. Qualcuno avrebbe potuto sentirlo. Garreth si alzò, scambiò due parole con il Guaritore che lo aveva vegliato fino a quel momento il quale, dopo essersi assicurato che stava bene, lo lasciò andare a casa.

Come furono nella casa di Quinto Emiliano, Ona chiese a Garreth di sdraiarsi sul piccolo letto del mago.

«Perché? Mi sento bene adesso.»

«Forse te ne sei dimenticato, ma adesso è necessario che tu condivida con me quanto ti hanno trasferito.»

«Accidenti. Me ne ero dimenticato sul serio. Ehi, non è che mi verrà di nuovo un altro mal di testa? Sarebbe il terzo in poche ore. Inizio ad averne abbastanza.»

«No, non ti preoccupare. Al più un po' di vertigine e di nausea, come quando uno si imbarca per la prima volta su una nave.»

«Ah, beh... Allora!»

«Forza, Aggart, un ultimo sforzo. Il più è stato fatto. Sinceramente non credevo che sarebbe filato tutto liscio. Adesso rilassati, chiudi gli occhi e non pensare a nulla.»

«Aspetta un momento... spiegami meglio cos'è questa fusione. Cosa suc-

cederà esattamente?»

«Non si tratta veramente di una fusione. Una vera fusione non potrebbe essere più spezzata e rischieremmo di perdere le nostre identità. È più come un contatto, un contatto prolungato fra le nostre menti, quel tanto che serve per condividere quello che hai appreso.»

«D'accordo, ma chi mi dice che verrà trasferito solo quello che mi hanno infilato in testa durante il rito? Chi mi dice che non apprenderai tutti i miei segreti, che mi ruberai i miei ricordi?»

«Allora, tanto per cominciare non è un trasferimento, come nel Rito. Io non ti posso "rubare" nulla, al più leggere, ma non portar via. Inoltre sarebbe estremamente difficile e pericoloso per me leggere quello che tu non vuoi farmi sapere. Se fossimo in due corpi diversi potrei anche cercare di usare un incantesimo per penetrare nella tua mente e leggere persino cose di cui neppure tu sei cosciente. O almeno, potrei farlo se fossi un Empatico come Bira. In effetti non conosco quegli incantesimi. Ma qui è differente. Tutta la mia concentrazione serve proprio a fare l'opposto, ovvero ad evitare che il mio Spirito entri in contatto troppo in profondità con il tuo. Se non mantenessi questa barriera ci saremmo già fusi da un pezzo. Già avvicinarmi a te è difficile. Devo arrivarti abbastanza vicino da leggere i ricordi di Severio ma non così tanto da non riuscirmi più a staccare. E poi, il contatto funziona in entrambe le direzioni: più io riesco a leggere in te e più tu puoi leggere in me, e ti assicuro che anch'io ci tengo ai miei ricordi e ai miei segreti.»

«D'accordo, ma come farai a leggere solo i ricordi di Severio e non i miei? E poi, cosa intendi che non è un trasferimento? Vuoi dire che tutto quello che mi hanno trasferito nel rito mi rimarrà dentro?»

«Più o meno. In realtà dimenticherai la maggior parte di quelle informazioni. Il fatto è che la maggior parte di quello che ti è stato trasferito è del tutto incomprensibile per la tua mente, mentre buona parte delle altre informazioni non ti interessano realmente o la tua mente non riesce a legarle alle altre tue esperienze. La mente umana è come una rete. Più un ricordo è legato agli altri e più rimane vivido, chiaro. Se uno o più nodi si sciolgono, la rete si disfa e i ricordi svaniscono. In quanto a leggere solo i ricordi di Severio non sarà difficile: sono i più recenti, dato che ti sono stati appena trasferiti. Sono ancora in superficie. Ma dobbiamo sbrigarci. Sicuramente molti saranno già svaniti e più passa il tempo e più rischiamo di perderne.»

«Va bene. Mi fido. Iniziamo, allora.»

Garreth si assestò meglio sul paglericcio, rilassò i muscoli e chiuse gli

occhi. Passarono alcuni minuti senza che succedesse niente, poi alcune immagini iniziarono a formarsi nella sua mente, parole indistinte, una sensazione di formicolio sulla pelle, un suono, un'idea... ma certo! No, un attimo... qual era? Cos'è che avevo pensato? Eppure...

«Fatto.»

«Di già? Sei sicuro? Io non ho sentito quasi nulla. Pensavo succedesse qualcosa di simile a quando mi hanno trasferito i ricordi del Bibliotecario. Invece è stato come un sogno, sai quando sei nel dormiveglia e ti vengono in mente delle cose e poi, come ti svegli, ti sfuggono? Insomma, hai la sensazione di sapere cosa avevi sognato ma più passa il tempo e più tutto diventa indistinto.»

«Sì, capisco cosa vuoi dire. Quelli che hai "sognato" erano i miei ricordi, quelli più superficiali o i più recenti. Per quanto mi riguarda io sono riuscito a leggere diverse cose ma molto, purtroppo, è andato perduto.»

«Che cosa hai scoperto?»

«Non lo so ancora con esattezza. È tutto molto frammentario. Anche per me, in un certo senso, è come se fosse stato un sogno, con la differenza che io ho potuto fissare i vari ricordi. Adesso devo prenderli uno ad uno e legarli fra loro e con tutte le altre cose che stanno nella mia mente. È un po' come se avessi accumulato velocemente in un secchio un sacco di altre cordicelle che ora devo collegare alla mia rete perché abbiano un senso. Ci vorrà tempo. Tutto quello che posso dirti è che a uccidere Severio è stato un uomo alto, molto elegante, con capelli e pizzetto nero e dei grandi occhi scuri.»

«Owan!» esclamò Garreth. «Owan, Owan Ne'thorn! Uno dei sicari più abili della Loggia di Morgane, detto "L'Uccisore di Maghi".»

«Uhm... Un nome che è tutto un programma. Mi auguro di non incontrarlo mai, il tuo Owan.»

«Ma come è morto? Come è stato ucciso Severio?»

«Non lo so. È questo il bello. Severio è morto così, senza rendersene conto. Non c'è stato alcun contatto, alcuna aggressione. In effetti... in effetti non c'era nessuno con lui quando è morto! Non capisco neanche perché lui fosse certo che sarebbe stato quell'uomo a ucciderlo. È come se lo sapesse fin da prima, ma al momento di morire... È tutto molto confuso. Forse una magia...»

«No, lo escludo nel modo più assoluto. Noi sicari non usiamo mai la magia. Abbiamo altri metodi. Prova a ricordare. È successo qualcosa di particolare nel tardo pomeriggio, dopo che tu e Severio vi siete lasciati?»

«No, niente, salvo che...»

«Salvo che?»

«Ecco, ero tremendamente eccitato... no, scusa: Severio era tremendamente eccitato perché proprio quella sera, poco prima della chiusura delle botteghe, aveva trovato sul banchetto di un mercante una rarissima edizione del *De Herbis et Medicamentis* di Aurelio Siculo, uno dei più grandi erboristi che abbia avuto l'Impero Avoniano.»

«Un libro? Rilegato, o un rotolo?»

«No, no, rilegato, uno dei primi, in effetti. Pensa: oltre trecento anni fa!»

«Uhm... Ascolta, non è che Severio era uno di quelli che hanno la curiosa abitudine di bagnarsi le dita con la saliva quando sfogliano le pagine?»

«Beh, sì, in effetti... Oh, porca...! Ma certo, come ho fatto a non capire? Sono stato... no, cioè... insomma, è stato avvelenato! Che idiota a non averlo capito. Ecco come hanno fatto.»

«È tipico di Owan. Ti uccide con le cose che ami di più. È un artista nel suo genere.»

«Ma che bella arte. No, va bene, scusa. Dimenticavo che anche tu... insomma...»

«Che anch'io sono un assassino?»

«Beh, sì. Quella cosa lì.»

«Uhm... Sarà meglio che torniamo da Messala. Si starà preoccupando.»

«D'accordo, solo...»

«*Solo* che cosa?»

«Ecco, cosa facciamo di Quinto? Voglio dire, se lo lasciamo libero andrà subito al Magistero e non ci vorrà molto perché capiscano come sia andata. Saranno furiosi.»

«Beh, in effetti è stato un bello scherzo.»

«No, non capisci. È stato molto più che uno scherzo. Vedila dal loro punto di vista. Tutte le conoscenze, i Misteri, i ricordi di Severio sono andati perduti per sempre. Non hanno più nulla. Il rito ha *trasferito* i ricordi. Anche potessero ripeterlo sarebbe inutile. Scoppierà un finimondo!»

«E allora?»

«Ci daranno la caccia a costo di chiudere la città se non tutta la regione e perlustrarla palmo a palmo. E io ho comunque bisogno di tempo per raccogliere le idee e creare i talismani. E poi, anche se ci riuscissi, adopereranno tutti i mezzi possibili per scovarci. A quel punto neanche un cambiamento potrebbe aiutarci.»

«Accidenti! Ma non ci potevi pensare prima? Te ne vieni fuori adesso

con questa cosa?»

«In effetti ci avevo pensato, ma quello che volevamo fare era così rischioso e le probabilità di riuscita così scarse che avevo deciso di rimandare ad altro momento una qualunque decisione.»

«Grandioso! E ora? Che facciamo?»

«...»

«Allora?»

«Ecco...»

«Senti, vedi di farla breve che mi scappa di ritornarmene nel mio, di corpo. Ne ho abbastanza di questo.»

«Beh, grazie tante! Comunque c'è solo una cosa da fare, anche se mi ripugna.»

«Quale?»

«Dobbiamo far sparire Quinto Emiliano e sostituirlo in tutto e per tutto, in modo che non si accorgano di niente. Insomma, dovrei prendere il posto del Bibliotecario per un certo tempo. Questo tra l'altro mi darebbe accesso alla Biblioteca e ad altri edifici riservati. Sarebbe la soluzione ideale. Potremmo fare qualsiasi ricerca senza destare sospetti. Quinto è sempre stato una specie di eremita. Non ha parenti, non ha amici o assistenti. Se ne è sempre vissuto isolato in questa casetta. Facendo un po' di attenzione nessuno se ne dovrebbe accorgere.»

«E il Patriarca?»

«Oh, quello... Basterà che gli faccia ogni tanto un favore, quando me lo chiederà, e vedrai che non sospetterà nulla.»

«D'accordo, ma cosa intendi per "sostituire Quinto Emiliano"? Non vorrai mica dire che devo restare nel tuo brutto corpo per qualche altro mese, vero? E poi cosa intendi per "far sparire"?»

«No, niente illusioni. Dovrà essere un cambiamento vero. Userò i talismani. In quanto al far sparire Quinto, ecco... non so. Potremmo imprigionarlo da qualche parte. Messala potrebbe occuparsi di lui.»

«Uhm... Troppo rischioso. E se scappa? E se qualcuno lo scopre? E se il tuo Patriarca utilizza quello stramaledetto Pozzo e invece di ritrovarsi in Biblioteca si ritrova in una stanza con il *vero* Quinto Emiliano? Che facciamo? No, l'unica è farlo davvero sparire. Dobbiamo ucciderlo.»

«Ucciderlo? NO. Non se ne parla nemmeno. Non sono un assassino, io! E poi perché il Patriarca dovrebbe usare il Pozzo visto che il Bibliotecario non lascia praticamente mai la Biblioteca? Ha persino gli alloggi, lì!»

«Troppo rischioso. Forse tu non sarai un assassino, ma io sì. È anche la

mia pelle in gioco. Lo uccidiamo. È deciso.»

«Ma neanche per...»

«Adesso basta, Ona! Quando si è trattato di magia mi sono fidato, ti ho lasciato persino fare questa cosa assurda del trasferire il *mio* Spirito nel *tuo* corpo! Adesso tocca a te, fidarti. Non amo uccidere senza ragione e mi dispiace per il vecchio, ma a parte che non ce la vedo Messala a fare da balia al nonnino, non possiamo correre rischi. Un errore e la testa ce la ritroviamo a guardare giù dalle mura infilata sopra una picca di ferro. Non ti preoccupare, sarà una cosa rapida. Neanche se ne accorgerà.»

«Io... Accidenti a te e a questa maledetta storia. E va bene. Ma fa' presto. Dobbiamo tornare subito alla villa di Bira perché è lì che c'è tutto il necessario per costruire i talismani. Se Quinto non si presenta al più presto in Biblioteca cominceranno a cercarlo, e se non lo trovano useranno il Pozzo. Tu sai che cosa significa.»

«D'accordo. Ma per la questione della villa sarà un problema. Ci aspetteranno sicuramente. Non è sicuro tornare là.»

«Va bene. Ci pensiamo dopo. Adesso, facciamo questa cosa e poi torniamo da Messala.»

Garreth si alzò dal letto, si avvicinò al baule e lo aprì. Un paio di occhi spaventati si sollevarono verso di lui. Ona chiuse mentalmente gli occhi per non guardare.

«Olio bollente. Gli taglio la lingua a fettine, le friggo nell'olio bollente e gliele faccio mangiare. Ecco cosa faccio. Anzi, no, le do da mangiare ai cani. Aspetta solo che riesca a mettergli le mani addosso.»

Se uno Spirito avesse potuto digrignare i denti quello di Messala lo avrebbe fatto. Era il quinto demone che aveva dovuto distruggere da quando Ona e Garreth erano usciti dalla cantina. Il quinto!

«Una cosa da nulla. Una bazzecola! Figuriamoci. Cosa vuoi che sia farsi ingoiare viva da uno schifosissimo verme grosso come una carrozza e tagliarlo a fettine dall'interno! Tanto sono uno Spirito. Certo, se avessi saputo che ci sono demoni che ti possono digerire anche uno Spirito magari mi sarei preoccupata un pochino, ma cosa vuoi che sia! Capita tutti i giorni di farsi assalire da un demone che si trasforma in uno sciame di vespe giganti o da una specie di melma viscida che cerca di infilartisi dappertutto! Olio bollente, no, anzi, gli infilo in testa un alveare dopo averlo sotterrato fino al collo in un formicaio. Sì, faccio proprio così a quel brutto uccellaccio del malaugurio!»

In quel momento la porta della cantina si aprì e l'oggetto degli elaborati piani di vendetta dell'amazzone entrò nella stanza trascinando un grosso sacco che sembrava alquanto pesante. Il mago mollò il fardello con un evidente sospiro di sollievo e si diresse rapidamente verso i due corpi distesi a terra.

Ona, che ovviamente non poteva vedere lo Spirito della ragazza che lo fissava furiosa, si accertò che entrambi i corpi stessero bene e quindi poggiò una mano sulla fronte del sicario. Garreth sentì di nuovo come se qualcosa lo risucchiasse via e si ritrovò disteso sulla schiena a guardare il soffitto della cantina. All'inizio fu preso dal panico perché era completamente paralizzato. Non riusciva neppure a girare gli occhi. Poi, pian piano, iniziò a sentire un formicolio dappertutto e ben presto riuscì a fare qualche movimento. Nel frattempo Ona aveva aiutato anche Messala a rientrare nel suo corpo. In realtà alla ragazza sarebbe bastato infilarcisi dentro, ma Ona si era dimenticato di spiegarglielo e quando aveva visto che la guerriera non si risvegliava da sola aveva invocato un semplice incantesimo di richiamo.

Il successivo quarto d'ora Ona e Garreth dovettero faticare per evitare che la ragazza facesse letteralmente a pezzetti il povero mago. Per fortuna che buona parte delle ingiurie che l'amazzone riversò sull'incantatore vennero pronunciate nella sua lingua madre, perché quelle urlate in lingua franca fecero arrossire persino Garreth, che pure in vita sua ne aveva sentite tante.

Il fatto era che Ona si era anche dimenticato di dire che uno Spirito non solo non è invulnerabile, ma può tranquillamente sentire dolore, specialmente se attaccato dagli acidi digerenti di un demone-verme o dalle lingue di fuoco di un fessalingua cornuto. Per proteggere Garreth la ragazza aveva dovuto sostenere attacchi così feroci come non ne aveva mai provati in vita sua e non è che ne fosse uscita proprio bene. Ancora un altro attacco e probabilmente sarebbe stata fatta a pezzi.

Quella sera la nomea della locanda di stamberga stregata venne messa a dura prova, così come la curiosità degli abitanti del quartiere. Per fortuna che nessuno si fece avanti per vedere cosa stesse succedendo là sotto. Ad ogni modo il posto non era più sicuro. Prima o poi qualcuno avrebbe parlato e un informatore della Mano o un Cercatore avrebbero mangiato la foglia.

Calmata l'amazzone, i tre attesero che sì facesse buio e poi si diressero verso la villa di Bira. Garreth era sicuro che la casa fosse sorvegliata, ma

Ona aveva assolutamente bisogno di alcuni degli oggetti che si trovavano lì e anche di diversi ingredienti che non si trovavano tanto facilmente in commercio. Garreth probabilmente avrebbe potuto entrare e uscire senza farsi scoprire ma Ona non fu in grado di spiegargli cosa esattamente doveva prendere.

«Non si tratta di prendere qualcosa in particolare. Sono diverse le possibilità. Ho bisogno per lo più di cose che mi servono per preparare l'incantesimo, ma ci sono molti modi di farlo. Dipende da quello che c'è. Devo vedere di persona.»

«Non ce la faremo mai. Sono passate solo ventiquattro ore da quando Severio è stato ammazzato. Non solo la casa sarà sorvegliata ma ci saranno sicuramente i migliori. Se potessimo aspettare qualche giorno probabilmente la sorveglianza si allenterebbe, ma adesso è ancora troppo presto. Non riusciremo mai a entrare là dentro senza farci vedere.»

«Non possiamo aspettare tanto. I trucchetti che ho utilizzato per schermarmi non dureranno a lungo, specialmente se si metteranno a cercarmi sul serio. Se il Magistero, con una scusa qualunque, lanciasse una Cerca nei miei confronti, ogni mago, stregone e fattucchiera del paese userebbe ogni possibile incantesimo per individuarmi. Dobbiamo fare il cambiamento al più presto, anche perché già domattina, se Quinto Emiliano non si presenta in Biblioteca, inizieranno a sospettare qualcosa.»

«D'accordo, ma come facciamo a entrare?»

«Non vi preoccupate.»

«Ah, no!» scattò Messala, sempre sottovoce, comunque. «Prova a dire ancora una volta che non mi devo preoccupare e il Magistero sarà l'ultima delle tue preoccupazioni!»

«Shhhh!» replicarono all'unisono Garreth e Ona.

«Allora? Cos'hai in mente?»

«Sono riuscito a fissare alcuni ricordi di Severio.»

«E questo che c'entra?»

«C'è un tunnel sotto la casa di Bira. In realtà tutta la città è attraversata da cunicoli sotterranei.»

«Questo lo so. Alcuni sono usati anche da noi e dalla Gilda dei Ladri. Ma come sai che ce ne è uno sotto la casa di Bira?»

«Perché nella Biblioteca ci sono le mappe dettagliate di tutti i passaggi e Severio passava molte ore a studiarli. Aveva una vera passione per mappe e cartine. Venite. C'è un'entrata poco più in là, vicino alla bottega di un calzolaio.»

Garreth e Messala seguirono in silenzio il mago che, dopo aver svoltato in un paio di stradine, si infilò giù per una discesa che passava sotto alcune abitazioni. A metà della scala sulla destra, c'era una porticina in legno. Ona la spinse e iniziò a scendere lungo una stretta scaletta di pietra che si addentrava nella roccia sottostante. Dopo una trentina di scalini si ritrovarono in uno stretto passaggio. Il fondo era umido e scivoloso e si sentiva un odore pungente nell'aria. Ona aveva portato con sé la lanterna di Garreth. Come l'accese i tre videro che il cunicolo si perdeva diritto nell'oscurità.

«Ecco, dobbiamo andare avanti di qui, poi la terza svolta a destra e ancora la seconda a sinistra. Sbuca in una piccola caverna proprio sotto la casa di Bira.»

I tre seguirono il percorso indicato dal mago e ben presto giunsero alla caverna. Più che una caverna sembrava una specie di pozzo. In cima c'era una botola di legno alla quale si poteva arrivare salendo su una sorta di scala di pioli di ferro incastrati direttamente nella roccia.

«Fate attenzione. Molti sono mangiati dalla ruggine e non so quanto possano tenere.»

Ona, che era il più leggero, salì per primo, seguito da Messala e infine da Garreth. La botola sbucava nella cantina della casa. Ona spense la lampada. Dalla cima delle scale scendeva il debole chiarore delle due lune. Messala rimase di guardia alla botola mentre Garreth si mise all'ingresso principale nel caso qualcuno decidesse di entrare nella casa. Ona invece iniziò a perlustrare la casa alla ricerca di quello di cui aveva bisogno.

Non ci volle molto. In poco meno di mezz'ora il mago fu di ritorno e un'ora dopo essere entrati nel cunicolo i tre erano di nuovo nella cantina della locanda stregata.

«Bene. Anche questa è fatta. Adesso non ci resta che preparare i talismani e poi potrai fare il tuo incantesimo di cambiamento.»

«Non così in fretta.»

«Che c'è, ancora?» esclamò Messala esasperata. «Non avevi detto che Severio era il più grande esperto di talismani? Non mi dirai che proprio quelli te li sei persi di ricordi?»

«No, certo che no, anzi, sono fra i più vividi. Ormai sono riuscito a fissare quasi la metà di quello che Garreth è riuscito a ricordare di quanto gli è stato trasferito. I segreti più nascosti, le cose più importanti non mi sono ancora chiare, ma per il resto so tutto quello che serve sapere. È che adesso mi serve il materiale per fare i talismani.»

«Ma non è quello che siamo andati a prendere a casa di Bira?»

«No, quelli sono solo gli strumenti per fare i talismani, e alcuni catalizzatori.»

«Catacosa?»

«Come la mistura di acqua, olio e urina che si usa nella tempra. Serve per fare la spada, ma *non è* la spada. Per quella serve il metallo, giusto?»

«Va bene. D'accordo. E dove lo troviamo il metallo che ti serve?»

«Non mi serve del metallo, o meglio, non solo quello.»

«Maledizione, ci vuoi dire *che cosa* ti serve?» esclamò infuriata Messala.

«D'accordo. Mi serve dell'ambra nera, e non poca. Poi tre diamanti grossi più o meno un carato, alcuni pezzi d'oro e del legno di rosa.»

«Acc... Nient'altro? Una ciocca dei capelli del re, no?»

«Beh, ve lo avevo detto che non era una cosa semplice. Se lo fosse, ognuno avrebbe un talismano per ogni bisogno, non credete? E poi quelli che vogliamo fare sono talismani decisamente particolari. Comunque, il legno di rosa ce l'ho. L'ho preso a casa di Bira. Ci manca l'oro, l'ambra nera e i diamanti.»

«Uno scherzo» sospirò la ragazza sedendosi su una piccola botte.

«Quanta ambra ti serve? E oro?»

«Più o meno tre pezzi da un grano ciascuno. In quanto all'oro bastano tre spighe.»

«D'accordo.»

Garretti si allontanò di alcuni passi e si voltò, in modo da dare le spalle ai due. Quando si girò aveva qualcosa in mano.

«Ecco qua: tre pezzi di ambra nera da un grano, tre spighe d'oro e tre diamanti purissimi da un carato.»

Ona e Messala lo guardarono a bocca aperta. Poi Ona si avvicinò al giovane, prese i nove oggetti e se li mise sul palmo della mano.

«Che io sia dannato. Se non sapessi che sei solo un sicario direi che questa è una delle magie più straordinarie che abbia mai visto.»

«Stai scherzando, vero? Ho visto stregoni da quattro soldi far comparire oggetti di ogni tipo. Anzi, mi domando perché non hai usato la magia per procurarti tutto quello che ti serviva. Ci avrebbe risparmiato un mucchio di tempo.»

«Stregoni? Quelli sono solo dei prestigiatori. Trucchi da baraccone. Creare la materia dal nulla è una cosa praticamente impossibile. Al più si può trasformare una cosa in un'altra, e comunque, maggiori sono le differenze tra il materiale di partenza e quello di arrivo, più complessa è la magia. Se

non fosse così, tutti i maghi avrebbero sempre la borsa piena d'oro!»

«Bah, a me questa magia sembra sempre di più una grande fregatura.»

«Ringrazia il cielo che è così, se no il mondo sarebbe governato dai maghi!» disse Messala rivolgendosi a Garreth. «Ci pensi? Brrr... Mi si accappona la pelle solo a pensarci!»

«Ad ogni modo, a cosa ti serve questa roba?»

«L'ambra nera serve a collegare il talismano a un altro piano dal quale prendere l'energia necessaria per mantenere il cambiamento.»

«Un momento! Mi stai dicendo che quel talismano ci metterà direttamente in contatto con qualche piano demoniaco?» chiese Messala allarmata. Ultimamente ne aveva avuto abbastanza di demoni e l'idea di qualcosa che le pendeva tra i seni dal quale poteva uscire chissà quale razza di mostriacciattolo mentre dormiva non le andava proprio per niente. «Ah, no. Io quella roba lì non me la metto!»

«Stai tranquilla. Non ti pr... Ehm... Insomma, non è come pensi. Ci sono diversi piani, molti dei quali non sono neanche abitati. E poi ve l'ho già detto. Non tutti i demoni sono veramente demoni. Diciamo che sono altri mondi, con esseri diversi, ecco. Solo diversi.»

«Beh, io con i tuoi esseri "diversi" non voglio più averci a che fare.»

«Nessun problema. Ti giuro che il piano al quale collegherò i talismani è assolutamente disabitato. È fatto solo di energia, solo un grande oceano di energia al quale attingere. Va bene?»

«Uhmf» disse eloquentemente Messala, girandosi dall'altra parte.

«E i diamanti? E l'oro?» insistette Garreth, più per curiosità che altro.

«I diamanti sono il cuore del talismano. Servono a contenere l'energia man mano che arriva attraverso l'ambra, e anche a trattenerla. Se non ci fossero i diamanti l'energia scaturirebbe come un fiume di fuoco e potrebbe bruciarvi completamente. L'oro invece permette all'energia di passare, ma un po' alla volta. Il tutto poi viene racchiuso in una sferetta cava di legno di rosa che serve a nascondere la natura del talismano e anche ad evitare che la pelle tocchi la sferetta dorata. Anche se poca, l'energia che il talismano produce potrebbe comunque ustionare la pelle nel punto in cui la tocca. Il legno di rosa è molto difficile da bruciare, come sapete.»

«D'accordo. E quanto ci vorrà per fare tutto questo?»

«Un paio d'ore, tre al massimo.»

«Così poco? Ma non avevi detto che...»

«Lo so cosa avevo detto. Solitamente ci vorrebbero diversi giorni per fare tre talismani come quelli, ma nella mente di Severio ho trovato un pro-

cedimento incredibile. Non credo lo conosca nessuno. È uno dei Misteri Antichi, di quelli cioè che vengono tramandati da Custode a Custode. Probabilmente il mago che l'ha affidato al primo Gran Custode non esiste più da secoli, e da allora è stato dimenticato anche il ricordo dell'esistenza di questo procedimento. E se nessuno sa che esiste, nessuno può chiedere al Custode di rivelarlo.»

«Ma il Custode non lo può rivelare spontaneamente?»

«No. Non può. Non gli è permesso. Ammesso che una persona sia autorizzata a conoscere un certo Mistero, sta a quella persona chiedere del Mistero. Solo allora il Custode potrà rivelarlo.»

«Fiuuu... Certo che le pensate proprio tutte voi maghi.»

«A me sembra un'inutile complicazione. Maghi... Pfui...» sentenziò l'amazzone.

«Bene. Ora mettetevi a riposare. Come ho detto ci vorrà un po', dopodiché potremo lanciare l'incantesimo. Non sarà una cosa semplice...»

«Ti pareva» sbuffò Messala che, da quando il suo Spirito era stato estratto dal corpo, aveva deciso di non lasciar aprir bocca ad Ona senza avere qualcosa da contestargli.

«Smettila, Messala. Su, riposiamoci un po' che domani sarà una giornata impegnativa.»

«Oh, che peccato. È già finito il divertimento?»

«Smettila...» sbuffò Garreth con tono esasperato.

«Uhmf» fu il commento finale della ragazza.

Era ormai quasi l'alba quando Ona svegliò i due compagni.

«Forza, è arrivata l'ora. Avanti, su, sveglia!»

«Sì, sì, ho capito. Che diavolo!»

«Ecco, tenete, metteteveli al collo.»

Il mago consegnò ai due una sferetta di legno di rosa più o meno di un'unghia di diametro, agganciata a una strisciolina di cuoio.

«Tutto qui? Non sento niente.»

«Beh, non *devi* sentire niente. Ora, vi spiego cosa dovete fare. Dovete fissare nella vostra mente una persona che conoscete molto bene. Non solo il viso o la forma, ma ogni singolo particolare. Le mani, le braccia, le gambe, i piedi. Anche il più piccolo dettaglio. Prendetevi il tempo che vi serve. Più dettagli fisserete in mente, più il cambiamento sarà efficace.»

«Fammi capire. Vuoi dire che se io penso a qualcuno che conosco molto bene... divento lui?»

«Non proprio. Non potrai mai ricordare ogni più piccolo particolare di una persona. Non importa *chi* diventi. L'importante è che non sia più tu, capisci?»

«Insomma, diventerei qualcosa a metà strada fra me e l'immagine che ho di quella persona?»

«Esattamente.»

«Ma allora tu come farai? Tu non devi assomigliare a Quinto, devi essere *esattamente* come lui!»

«È per questo che ti ho fatto portare qui il corpo del vecchio.»

«Che cosa? Vuoi dire che quel sacco vicino al quale ho dormito tutta la notte contiene un cadavere? Razza di bastardi! E che aspettavate a dirmelo?»

Ona sogghignò.

«Allora, voi iniziate. Io nel frattempo comincerò la mia trasformazione. Mi ci vorrà un po' di tempo, perché dovrà essere perfetta. Dopodiché passerò alle vostre.»

Quelli che uscirono dalla cantina quella mattina erano ben diversi dai soliti Ona, Messala e Garreth. Ona aveva assunto l'aspetto di Quinto Emiliano, Messala invece era diventata una brunetta piuttosto abbronzata. Garreth non poteva saperlo, ma quello era l'aspetto della compagna dell'amazzone morta diversi anni prima per difendere un villaggio di contadine da una banda di predoni esséni. In quanto al sicario era diventato più robusto, aveva una lunga chioma castana e una corta barba molto ben curata. Il viso si era fatto più squadrato e il naso mostrava i segni di una frattura. In effetti Garreth aveva mischiato un po' di cose utilizzando i ricordi che aveva di alcuni suoi compagni di addestramento nella Mano. Il risultato comunque era più che soddisfacente.

Non solo l'aspetto, ma anche la voce, il modo di muoversi e per certi versi anche il carattere dei tre era cambiato. Messala, ad esempio, che ora si faceva chiamare Naami, era molto meno rozza di prima. Evidentemente non tutte le Amazzoni avevano i modi e le maniere di uno scaricatore di porto. In quanto a Ona, si comportava proprio come il vecchio Emiliano, tanto che Garreth per un momento aveva temuto che si fosse persino dimenticato chi fosse veramente. Ona tuttavia lo aveva rassicurato: ci volevano diversi mesi di cambiamento per correre il rischio di perdere la propria individualità. Inoltre c'era un modo molto semplice per evitare quel rischio del tutto: era sufficiente tornare a essere loro stessi almeno un'ora ogni dodecade. Il cambiamento poteva infatti essere temporaneamente so-

speso con un semplice incantesimo che trasferiva nel talismano la nuova forma. Passata un'ora, essa poteva essere recuperata dal talismano e applicata di nuovo senza bisogno di ripetere il complesso procedimento iniziale. Garreth aveva preso il nome di Cedric che, nella lingua degli Elfi, voleva dire *colui che comanda.*

Il problema principale ora era di metter su una storia che avesse un senso per giustificare sia Cedric che Naami. All'inizio Garreth aveva pensato a un qualche complesso meccanismo per incontrare il falso Quinto almeno una volta al giorno, ma Ona fece presente che raramente il Bibliotecario usciva dall'edificio e che comunque se si fosse visto periodicamente con loro due, prima o poi qualcuno avrebbe sospettato qualcosa. Era necessario far entrare Cedric e Naami nella Biblioteca, magari come assistenti o qualcosa di simile.

«E se fossimo mercanti?»

«Mercanti di cosa?»

«Ma di libri, naturalmente, di libri rari.»

«E tu cosa ne sai di libri rari?»

«Più di quanto tu possa credere. Dovresti vedere la mia biblioteca a Dorph, e poi ho passato parecchio tempo a studiare con Isella quando aiutava il nonno a restaurare vecchi libri e pergamene. Non credo che avrei alcun problema a sostenere la parte.»

«Uhm... Potrebbe funzionare, ma questo non giustificherebbe la vostra presenza alla Biblioteca.»

«Beh, allora potresti assumermi come restauratore. Sono abbastanza bravo a riparare vecchi libri. Anche Severio aveva degli assistenti, giusto?»

«In effetti si è sempre lamentato che c'erano sempre più libri danneggiati da riparare che personale in gamba per poterlo fare. E Messala? Lei non ha molta, diciamo, familiarità con i libri.»

«Uhmf»

«Beh, la potremmo far passare per mia sorella. Potrebbe fare le pulizie...»

«Coooosa? Te lo sogni che mi metta a fare la sguattera a voi due. Sono una guerriera, io, non una serva!»

«Messala... uhm, voglio dire... Naami. Sarà meglio che prendiamo fin da adesso l'abitudine di chiamarci con i nuovi nomi. Come donna delle pulizie avrai l'accesso a qualunque locale della Biblioteca. Inoltre nessuno presta attenzione a una serva e quindi potresti cogliere brani di conversazioni

molto utili mentre fai le pulizie. Dobbiamo tenere un profilo basso in questa situazione e cogliere ogni opportunità si presenti.»

«Sì, ma...»

«Naami, ascolta. Quando da ragazza ti hanno addestrato, non ti hanno mai insegnato a mimetizzarti, a nasconderti per preparare un agguato o per spiare il nemico?»

«Certo! Ovviamente! Nella foresta ci sono mille modi per diventare invisibile. Nessuno entra nelle terre delle Amazzoni senza che queste lo vengano subito a sapere. Abbiamo sentinelle ovunque.»

«E per mimetizzarti si usa ogni cosa, no? Fango, terra, foglie. Ci si infila in una buca o in una fessura di un grosso albero, si fanno cose che alla fine sono poco piacevoli. Si striscia, si passano le ore immobili sotto la pioggia, giusto?»

«Uhm... Insomma, questo fare la serva sarebbe un po' come spalmarsi tutto il corpo di fango e stare ore immobili ai piedi di un albero in attesa che passi qualcuno? È questo che vuoi dirmi?»

«Esatto. È spiacevole, d'accordo, ma serve. E solo una guerriera lo può capire.»

«Ehi, frena la lingua. Il miele vallo a spalmare da qualche altra parte. Non sarò intelligente come un mago ma non sono neanche un'idiota. Comunque ammetto che hai ragione. In questa situazione non possiamo permetterci il lusso di essere schifiltosi. La prossima volta però l'assistente la faccio io e tu fai il servo, va bene?»

Garreth sogghignò. «D'accordo. Ah, senti...»

«Che c'è?»

«Quando fate quella cosa lì, insomma, quando vi spalmate tutte nude di fango, insomma... vi spalmate il fango dappertutto? Proprio proprio dappertutto?»

«Ma va a ficcare la testa in una latrina, brutto pezzo di sterco pervertito!»

«Uhuh... Allora c'è proprio la buona vecchia Messala in quel corpicino da verginella...»

«Verginella ci sarà il tuo culo nero, razza di scoreggia vivente!»

«Ragazzi, quando avete finito di farvi i complimenti, che ne dite di andarvi a comprare dei vestiti? Quelli che avete adesso non si addicono molto ai vostri nuovi ruoli. Soprattutto te, Naami, dovresti cercare di metterti qualcosa di più... femminile, ecco.»

Se un'occhiataccia avesse potuto uccidere, Ona sarebbe caduto stecchito

sul posto. «Mettiti qualcosa di femminile» non era proprio quello che un'amazzone amava sentirsi dire. Ad ogni modo Ona aveva ragione. Lui aveva indossato gli abiti di Quinto Emiliano ma i suoi compagni avevano ancora quelli che portavano al momento della trasformazione e soprattutto quelli dell'amazzone davano troppo nell'occhio.

«Forse sarà meglio che li vada a comprare tu. C'è già troppa gente per strada a quest'ora per andare in giro così.»

«D'accordo. Qualche preferenza?»

«Qualcosa di comodo e di abbastanza largo per poterci nascondere sotto un'arma» rispose Garreth. Per quanto riguarda gli stivali mi tengo questi. Mi serve anche un mantello, abbastanza pesante. Questo è di panno fernia-no ed è caratteristico della regione di Morgane. Troppo vistoso. Meglio uno di quei mantelli verde scuro che vanno da queste parti, quelli che si chiudono davanti e hanno le aperture per le braccia.»

«D'accordo. E tu, Messala? Ti avverto che da queste parti non sono mol-to comuni le donne con i pantaloni. Dovrò prenderti una gonna.»

«D'accordo, ma non troppo lunga che non voglio inciamparci sopra se devo correre. Comunque mi lascerò sotto i pantaloni, così potrò togliermе-la se ci sarà da combattere.»

«Spero proprio di no!» esclamò Ona. «Vediamo di capirci. Dobbiamo cercare tutte le informazioni che ci possano aiutare a combattere Dagg E-lath e possibilmente ritrovare la Lama Nera e anche il Cristallo di Darko. Ci vorrà del tempo. Inoltre, una volta trovati non è detto che sarà semplice prenderli. Dobbiamo evitare a tutti i costi di farci scoprire. Quindi niente risse, combattimenti, atti che possano attirare su di noi l'attenzione. Capi-sco che tu non ti senta a tuo agio con una gonna lunga ma un combatti-mento è l'ultima cosa che desidero in questo momento. È chiaro a entram-bi?»

«Va bene.» rispose Garreth. «È chiaro.»

«Messala?»

«Uhmf... Va bene, ma prendimi comunque una gonna semplice di panno pesante, senza quella miriade di sottane che portano le vostre donne da queste parti. E comunque i pantaloni me li tengo. Se non altro mi terranno le chiappe calde. Quando questa storia sarà finita me ne tornerò nella mia terra che lì la neve non sanno neppure cosa sia.»

«D'accordo. Restate qui. Torno tra poco... ah... Aggart, cioè Cedric...»

«Sì?»

«Ecco... non è che avresti qualcosa per le spese... Sai com'è...»

Terzo Interludio

Così passammo i successivi otto mesi a fare ricerche nella Biblioteca del Magistero. Ona, o meglio Quinto, spendeva la maggior parte del suo tempo a leggere libri di ogni genere. Ogni tanto tuttavia, doveva interrompere le ricerche a causa delle varie incombenze che gli venivano assegnate dal Patriarca. Questi non sospettò mai di nulla, anche se ci furono un paio di momenti nei quali Ona rischiò di tradirsi. D'altra parte Quinto era conosciuto come un tipo un po' stravagante, con la testa sempre fra le nuvole, per cui i due incidenti non ebbero alcuna reale conseguenza. Ovviamente il mago andò ad abitare negli alloggi del Bibliotecario posti nell'ala sud del terzo piano della Biblioteca, per cui lasciò a Messala e a me la casetta vicino alle mura. Alla villa di Bira non potevano più tornare, per ovvii motivi e la cantina, oltre a non essere più sicura, era anche decisamente scomoda.

Messala, cioè Naami, si adattò rapidamente al suo nuovo ruolo. Nonostante le dimensioni delle varie sale e soprattutto la mole di scaffali presenti nell'edificio, non c'era molto da pulire nella Biblioteca, grazie a un potente incantesimo di protezione fatto apposta per garantire che i volumi, i rotoli e le molte opere contenute nel fabbricato si trovassero sempre in un ambiente ottimale, secco ma non polveroso. Magari avessimo avuto una magia del genere anche nella casetta di Quinto. Messala non era quella che si poteva dire una brava donnina di casa, anzi, grazie al rigoroso addestramento avuto nei primi anni che avevo passato presso la Mano, ero sicuramente più ordinato io dell'amazzone. In breve tempo ridusse la casa a una stalla, anche perché non era portata per vivere troppo a lungo fra quattro mura. L'amazzone era uno spirito libero, abituata a stare all'aria aperta, a dormire sul terreno o su una piattaforma improvvisata posta all'incrocio dei rami di un albero. Per lei, già passare gran parte della giornata nella Biblioteca era una tortura. La cosa continuò così per un po' di tempo, finché un giorno Messala, o forse dovrei dire Naami, non scoprì una botola che portava sul tetto dell'edificio, dove c'era un terrazzino posto proprio sull'angolo nord-orientale del palazzo. Da lì, nelle giornate più limpide, si potevano vedere perfino le cime innevate dei Denti del Lupo. In breve il terrazzo divenne il rifugio della ragazza che a volte ci rimase persino a dormire, nonostante le notti fossero ancora abbastanza fredde. Dopo tutto eravamo a Loth e lì non iniziava a far caldo che nel Mese del Cervo, a volte persino dell'Aquila.

In quanto a me, passavo il tempo ad aiutare Ona, oltre che a riparare e restaurare per davvero vecchi libri. In effetti devo dire che fu un periodo abbastanza sereno, nonostante fossimo coscienti che il tempo fosse contro di noi. Lavorare sui libri antichi mi piaceva e mi aiutava a dimenticare tutta quella storia, almeno per un po'.

Nella Biblioteca venivano spesso diversi maghi e anche altri personaggi, evidentemente autorizzati. Messala ebbe modo di ascoltare senza farsi notare diverse conversazioni, più che altro frammenti, cenni, qualche affermazione un po' più esplicita, poco per capirci qualcosa, molto se collegato ai ricordi di Severio. Ona, nel frattempo, aveva infatti ormai ricostruito gran parte dei ricordi del vecchio mago e amico. In questo l'aveva aiutato molto il lavorare nella Biblioteca perché, in qualche modo, ogni libro, ogni oggetto, ogni stanza dell'edificio faceva scattare volta per volta in lui qualcosa e lo aiutava a mettere al posto giusto questo o quel ricordo. Molti erano andati perduti, inclusi alcuni dei ricordi più recenti, e tuttavia, mettendo insieme quelli che man mano Ona riusciva a recuperare con le informazioni che saltuariamente ci portava Messala, riuscimmo a farci un quadro più chiaro della situazione.

Innanzi tutto i nostri peggiori timori si dimostrarono fondati: il nostro uomo era proprio il Patriarca. Era lui che aveva dato ordine di uccidere Fedorf, prima, e poi lo stesso Ona. Inoltre era chiaramente in combutta con il Primo dei Sette della Loggia di Loth e con almeno due membri dell'Alto Consiglio di quella di Issah e tre di quella di Morgane. Non essendo riuscito ad uccidere Ona, Owan era ritornato proprio a Morgane a fare rapporto. Quest'ultima informazione l'avevo saputa dal mio Maestro che stava organizzando una rete clandestina all'interno della Loggia di Morgane per contrastare il potere in continuo aumento degli adepti del Signore delle Ombre.

Ormai era chiaro che i giochi erano fatti, tanto che persino alcuni di quelli che non erano stati coinvolti direttamente nella faccenda avevano iniziato a sospettare che ci fosse qualcosa di strano nelle varie Logge. Lo stesso stava succedendo nel Magistero di Loth. Bira, avvisato da Ona, era riuscito a metter su un gruppo di maghi piuttosto esperti per cercare di contenere l'influenza crescente dell'Arcano nella corporazione. Lo stesso stava succedendo in altre città dei Quattro Regni. Fu una specie di partita a scacchi. I giocatori stavano mettendo sulla scacchiera le loro pedine mentre il resto del Paese continuava tranquillamente la vita di tutti i giorni, all'oscuro dei tragici avvenimenti che avrebbero cambiato drammatica-

mente la vita di ogni uomo, donna e bambino non solo nei Quattro Regni, ma anche nei territori a sud delle Mura.

In breve ci trovammo a capo di un'estesa rete di resistenza che interessava praticamente tutte le maggiori corporazioni dei Quattro Regni. Non solo il Magistero e la Mano, ma anche la Gilda dei Mercanti, la Marineria, tutte le Corporazioni delle Arti, dai corazzai ai ferraioli, dai pellicciai agli orafi. Persino i *fornaroli* e i *piscatori* erano stati coinvolti. In realtà ben pochi sapevano di Dagg Elath e del vero rischio che i regni stavano correndo. La maggior parte delle persone coinvolte erano appunto solo pedine, da una parte e dall'altra. Per loro si trattava di una qualche lotta per il potere che in qualche modo interessava tutto la parte settentrionale del continente. Ad ogni modo, grazie anche alla magia, la trama si allargò in tutte le regioni con una velocità impressionante. Nel giro di sei mesi i giochi erano fatti, le fazioni si erano consolidate.

Furono sei mesi di una guerra silenziosa nella quale ogni tanto qualcuno spariva e spesso non se ne trovava più neanche il corpo. Poi, per due mesi, tutto si fece tranquillo, pure troppo per i nostri gusti. Oramai era chiaro a tutti, a tutti quelli che contavano, almeno, che stava succedendo qualcosa. Fu proprio il quinto giorno del Mese del Corvo del 25° anno del Nuovo Regno che ad Ona arrivò un messaggio molto particolare. In realtà non arrivò proprio ad Ona ma a Quinto, dato che era quello ancora l'aspetto del mago. Negli ultimi mesi avevamo dovuto intensificare i periodi di sospensione del cambiamento, con il rischio di essere scoperti, perché l'incantesimo aveva iniziato a erodere la nostra vecchia personalità. Non che la cosa non presentasse dei vantaggi. Ad esempio Messala era diventata più sopportabile e, incredibile a dirsi, persino più ordinata. Era da parecchio che non la sentivo più imprecare e una volta mi chiese persino di darle una mano a sistemare la sua stanza. Me lo chiese «per favore», per giunta! Inoltre - e questo ha proprio dell'incredibile - un giorno Ona la trovò che stava cercando di provare da sola a leggere un libro. Era uno di quei libri che i precettori dei figli dei maghi utilizzavano per insegnare ai più piccoli i primi rudimenti della lettura. Così il mago iniziò a dedicare un po' di tempo alla ragazza e nel giro di poche dodecadi Messala era già in grado di leggere correttamente i testi più semplici, con suo stesso stupore. Cresciuta secondo le usanze delle Amazzoni, poco inclini al pensare e molto di più all'agire, la ragazza non aveva avuto la possibilità di mettere alla prova le sue capacità intellettuali se non per quella che era considerata l'esigenze primaria per un'amazzone: sopravvivere. Adesso Messala stava dimostran-

do un'intelligenza non indifferente, soprattutto per quello che riguardava la matematica. Già, perché preso dall'entusiasmo, Ona si era autonominato suo precettore e aveva iniziato ad insegnarle anche Matematica, Astronomia, persino Erboristeria, o almeno le basi.

Per quanto mi riguardava anch'io stavo imparando molte cose. Sebbene infatti nella Mano si desse molta importanza anche allo studio delle materie intellettuali e non solo all'addestramento fisico, non avevo mai avuto seriamente il tempo di studiare determinate materie e, in quella biblioteca, c'era veramente di tutto. Quando non ero alle prese con un vecchio volume rosicchiato dai topi, magari trovato nel baule di qualche vecchio mercante morto senza eredi e i cui beni erano andati all'asta, passavo il tempo a leggere e studiare un po' di tutto. Si trattava comunque di informazioni che ci sarebbero potute tornare utili in un eventuale scontro con l'Oscuro. Tanto per cominciare iniziai a studiare i rudimenti della magia. Non che volessi diventare un mago. Non avevo abbastanza quintessenza per provarci, ma volevo capire meglio il nostro avversario, quello che era, quello che poteva fare. Non si dovrebbe mai affrontare un nemico pericoloso senza essersi accuratamente preparati. Quindi cercai di saperne di più sui demoni, sui mondi nei quali vivevano e soprattutto come si faceva ad ucciderli.

Erano passati otto mesi, come ho già detto, quando arrivò una missiva. Era indirizzata a Frassino, come si faceva chiamare Ona/Quinto all'interno della Foresta, che era poi il nome che avevamo dato, come buon auspicio, alla nostra organizzazione. Molti dei capi o comunque degli elementi più importanti avevano preso infatti il nome di un albero o di una pianta. Messala era la Felce, io il Castano, il mio Maestro era la Quercia e Bira il Tasso. Di alcuni conoscevamo l'identità, di altri era sconosciuta persino a noi tre. La lettera veniva dal segretario particolare e consigliere di Re Sigismondo, una delle pedine più importanti che eravamo riusciti ad arruolare. Si faceva chiamare Olmo ed era un vecchio amico del defunto re Odoardo, padre dell'attuale sovrano del Regno del Nord. Durante la Grande Guerra aveva combattuto contro avversari molto più forti di lui e ne era sempre uscito vincitore, grazie a un indubbia capacità strategica e a una mente brillante e sempre attenta tanto ai dettagli quanto allo scenario nel suo complesso.

Gwydeon ith'Mydri, così si chiamava, detto il «Leone del Nord», era un uomo alto, robusto, di quelli che sembrano migliorare con il passare degli anni piuttosto che invecchiare. Era anche uno dei pochi ai quali Ona aveva rivelato cosa c'era dietro a tutte quelle manovre. All'inizio l'uomo non ave-

va creduto a una sola delle parole del mago, ma Gwydeon era anche a capo di una delle più efficienti reti di spionaggio esistenti in tutta Kios per cui non gli ci era voluto molto per rendersi conto della situazione, anzi, era venuto a sapere un paio di cose che neppure lo stesso mago conosceva. I due avevano finito per diventare amici e Ona aveva sfruttato la passione di Gwydeon per i testi di arte militare per passare diverso tempo con l'ex-generale senza destare sospetti.

Quando Ona entrò nella stanza dove stavo restaurando un vecchio erbario consumato dal tempo, per un momento temetti che fossimo stati scoperti.

«Cedric. Cedric! Ci siamo, ci siamo!»

«Ci siamo cosa? Che è successo?»

«L'abbiamo trovata!»

«Ah... Parli di *quella* vecchia mappa che stavi cercando da tempo, quella che riporta i passi dei Monti del Tramonto, giusto?»

«Eh, ma no... Oh... Sì, certo... proprio quella. A proposito di scoperte, guarda un po' qui cosa è appena arrivato da Palazzo.»

Il foglio che Ona mi porse era una delle solite lettere con le quali Gwydeon ci teneva al corrente delle scoperte fatte dalla sua rete di spie. Si parlava di un libro particolarmente raro di Strategia scritto da un famoso generale dell'Impero Avoniano, un testo quasi introvabile. Il segretario del re ci informava di averne trovato una copia e desiderava che passassimo per poterne verificare l'autenticità. In realtà la lettera nascondeva una notizia ben più importante: avevano trovato dove si trovava la Lama Nera, quella che avevo portato a Loth e che successivamente era scomparsa. Ona era eccitatissimo. La Lama era fondamentale per capire cosa effettivamente Dagg Elath fosse riuscito a creare. Dovevamo sapere quali erano i suoi poteri, trovarne i punti deboli e, di conseguenza, scoprire come fermare l'Orda. La corruzione che Dagg aveva scatenato in tutto il regno era sicuramente un problema, ma poteva essere arginata. Ma un esercito di demoni che avesse attaccato il Paese era ben altra cosa. Non sapevamo quanti fossero, come fossero organizzati, né tanto meno quali armi possedessero a parte le spade che li tenevano su questo piano. Tutte le spie spedite oltre i Denti del Lupo erano scomparse e quei pochi adepti che avevamo catturato e torturato non sapevano niente. Certo la Lama non avrebbe potuto svelarci i piani del Signore delle Ombre, ma era comunque un primo passo e finora, in quella direzione, di passi ne avevamo fatti ben pochi.

Le terre a nord dei Denti del Lupo sono fra le più inospitali del continen-

te, spazzate da violente tempeste per quasi tutto l'anno, a parte i mesi più caldi, sempre che tali si possano definire. Per quanto possa sembrare strano non è poi così difficile nascondere un esercito su quegli altopiani ghiacciati, una zona piena di anfratti, gole e dirupi. O meglio, non sarebbe così difficile se un esercito riuscisse a sopravvivere in quelle lande remote. Un esercito umano non potrebbe, in effetti, ma quei demoni, quei mostri repellenti che avevano attaccato la fattoria e ucciso i miei genitori, potevano sentirsi a casa loro in un luogo del genere, per quello che ne sapevamo allora. Non potevamo correre rischi.

Era da tempo che aspettavamo la notizia che la Lama Nera era stata ritrovata. Così chiamammo Messala che, come al solito a quell'ora, se ne stava a leggere seduta sul cornicione che dava sul terrazzino che le faceva da rifugio, e insieme ci recammo al Palazzo Reale. Forse sarebbe stato più prudente che almeno uno di noi restasse indietro, ma era talmente tanto tempo che cercavamo di scoprire dove fosse finita la Lama che finimmo per essere imprudenti e, come si sa, l'imprudenza si paga.

Capitolo XVII

Il Palazzo Reale di Loth era giustamente famoso per essere uno dei più belli dei Quattro Regni. Quando l'Usurpatore venne sconfitto, le truppe dell'Alleanza protessero l'edificio dai saccheggi della popolazione salvaguardando così i tanti capolavori che abbellivano gli interni, la maggior parte risalenti all'Impero Avoniano, alcuni persino più antichi e in qualche caso di origine ignota.

Garreth era già stato al Palazzo un paio di volte negli otto mesi che aveva passato a lavorare alla Biblioteca, ma per Messala era la prima volta. Dopo tutto non c'era alcun motivo perché il Bibliotecario e Gran Custode delle Chiavi si portasse dietro una donna delle pulizie. In effetti neanche quella volta la ragazza avrebbe dovuto andare con loro ma i tre erano così eccitati che se ne ricordarono solo quando avevano già passato l'ingresso principale ed era ormai troppo tardi per tornare indietro. Serviva una scusa e l'unica che venne in mente a Ona fu che la ragazza lo aiutasse a sorreggersi perché, *sfortunatamente*, proprio quella mattina si era slogato una caviglia scendendo le scale. Garreth era troppo alto per essere di una qualche utilità e poi, essendo un assistente, non sarebbe stato appropriato per lui sostenere il Bibliotecario. Non era un granché come scusa ma funzionò. In effetti le guardie non si sarebbero comunque fatte troppi problemi. Perché

mai avrebbero dovuto, in fondo? Il Bibliotecario era uno dei personaggi più importanti nella capitale, sebbene non fosse certo uno dei più influenti, avendo di fatto un ruolo neutrale per definizione.

Quando i tre arrivarono all'ingresso del cortile interno venne loro incontro il Ciambellano di Corte.

«Mastro Emiliano, ma cosa è successo?»

«Oh, niente, ragazzo» al che il Ciambellano sorrise, avendo passato da poco la sessantina. «Una storta, una semplice storta scendendo le scale. Naami, qui, è stata così gentile da accompagnarmi per tutto il tratto dalla Biblioteca. Fa un po' male ma non è nulla di grave.»

«Capisco. Prego, accomodatevi. Il Segretario vi sta aspettando. Di qua, seguitemi.»

I tre seguirono il Ciambellano su per una grande scalinata che portava al secondo piano del Palazzo e da lì proseguirono lungo tutta una serie di corridoi fino a una bella porta di legno di quercia decorata con otto pannelli di bronzo che raffiguravano alcune delle più famose battaglie della storia dell'Impero.

«Prego, entrate. La vostra serva potrà restare qui. C'è una panca in quell'angolo.»

Messala lanciò un'occhiata interrogativa al mago che sbatté una volta le palpebre in segno di assenso. Era già molto essere arrivata fin lì, per lei, e sarebbe stato decisamente strano se fosse entrata con loro. In fondo si trattava di un incontro privato fra il Segretario del Re e il Bibliotecario del Magistero e già la presenza di Garreth poteva risultare insolita in una situazione del genere.

«Quinto, mio caro amico. Prego sedetevi. Posso farvi portare qualcosa? Ho dell'ottimo vino della Rethia Superiore. O forse preferite del sidro? Avanti, avanti...»

Gwydeon era un uomo alto, robusto, con gli occhi che brillavano di intelligenza in un volto squadrato e segnato da numerose cicatrici. Nonostante questo veniva considerato un bell'uomo. Più di una dama di corte infatti gli faceva il filo da quando era morta la sua seconda moglie e, qualcuno dei più maliziosi affermava, anche da molto prima.

«Caro Gwydeon, ho saputo dell'interessantissima scoperta che hai fatto e mi sono subito precipitato. Non pensavo che ci saresti riuscito. Un testo veramente prezioso, direi!»

«Speriamo che sia autentico. È per questo che vi ho fatto chiamare subito. Non riuscivo più ad aspettare. Ecco, guardate» disse l'ex-generale por-

gendo a Quinto uno splendido volume rilegato in pelle con la copertina decorata da una miniatura a colori, cosa piuttosto rara in un libro, specialmente uno di arte militare.

«Splendido, splendido, veramente splendido. Certo... certo... Non c'è alcun dubbio...» disse Ona facendo finta di studiare il volume. Dentro il libro, quasi al centro, c'era un foglio con su poche righe: «Alla *Taverna del Gatto Morto*, nel pozzo». Il mago passò la mano sul foglio, sussurrò alcune parole e la scritta pian piano scomparve lasciando al suo posto un innocente appunto relativo al decimo capitolo del trattato.

Proprio in quel momento si sentì un rumore di passi avvicinarsi rapidamente dal corridoio dal quale erano arrivati i tre compagni. Ona e Garreth si volsero verso il loro ospite con uno sguardo interrogativo ma questi aggrottò la fronte e scrollò le spalle come a dire «Non so, non ho idea». Garreth non aveva fatto in tempo a portare la mano al pugnale che teneva nascosto sotto il mantello quando la porta si spalancò di colpo.

«Nel nome del Re, siete in arresto!»

L'uomo che aveva gridato indossava l'uniforme delle Guardie Reali, così come gli altri cinque che lo seguivano. Sulla divisa di panno rosso portava una corazza d'argento e un elmo decorato con un elaborato cimiero color porpora. Gli altri cinque avevano invece una semplice corazza di ferro e un elmo senza cimiero.

«Capitano» replicò l'ex-generale con voce pacata ma decisa. «Che cosa significa tutto questo?»

«Siete in arresto, mio signore. Lei e i suoi ospiti. Per ordine diretto di Sua Maestà Serenissima Re Sigismondo Primo di Loth.»

«Con quale accusa?»

«Cospirazione contro la Corona. Vi prego volermi consegnare le vostre armi, signori.»

I tre uomini si guardarono rapidamente. Scappare era praticamente impossibile e comunque Garreth si rese immediatamente conto di come Gwydeon non sarebbe fuggito in ogni caso. Per l'uomo era praticamente impensabile disubbidire a un ordine del proprio sovrano, per quanto assurdo e ingiusto potesse essere. Anche Ona sarebbe stato un problema. Nei panni di Quinto non era certo in grado di fuggire velocemente, senza contare che avrebbero dovuto prima mettere fuori combattimento le sei guardie che erano venute per arrestarli e poi tutte quelle che avrebbero incontrato da lì al portone esterno. Il sicario non aveva alcun dubbio che ogni uscita, scala e corridoio fossero oramai presidiati. D'altra parte Garreth era

anche sicuro che non sarebbero giunti vivi a un'eventuale udienza davanti al sovrano. Doveva pensare a qualcosa e doveva farlo in fretta.

Nel frattempo il Segretario del Re aveva evidentemente fatto considerazioni analoghe, tanto che si stava già slacciando lentamente la cintura alla quale era appesa una splendida striscia con la guardia a gabbia intera mentre Ona, o meglio Quinto Emiliano, si era girato verso le guardie allargando le braccia per mostrare come non avesse armi addosso. Un rapido sguardo verso il corridoio mostrò a Garreth come Messala non fosse più sulla sua panca. Probabilmente si era nascosta quando aveva sentito arrivare le guardie. Brava ragazza! Se non fossero riusciti ad inventarsi qualcosa, lei era la loro unica speranza.

«Anche lei, giovanotto. La sua spada, e anche il pugnale.»

«Non porto alcuna spada, come può vedere» replicò Garreth aprendo il mantello e tirando fuori lentamente il pugnale per poi consegnarlo dalla parte del manico al Capitano delle Guardie.

L'ufficiale fece un gesto ai suoi che perquisirono rapidamente Garreth e Ona ma non Gwydeon. Non si sarebbero mai permessi, e poi la parola dell'ex-generale aveva ancora un valore per loro.

«Bene signori, vogliate seguirmi, per favore.»

I tre furono scortati fuori dalla stanza, il Capitano davanti, le guardie dietro e ai lati. In giro non si vedeva nessuno. Ogni tanto incrociavano qualche sentinella di guardia a un corridoio laterale o all'ingresso di una stanza, ma non videro alcun civile, neppure il Ciambellano che li aveva accompagnati fin lì. Garreth era riuscito a convincere il Capitano che Quinto non era in grado di camminare da solo, a causa della caviglia slogata, per cui si era caricato il mago in spalla e ora procedeva più lentamente, arrancando con visibile fatica dietro al Segretario del Re. Era comunque un modo per prender tempo e se si fosse verificata l'opportunità di fuggire non si sarebbe dovuto preoccupare del piccoletto. In realtà non aveva alcun problema a trasportare il compagno, anche perché era decisamente leggero nei panni di Quinto Emiliano. «Se sei nei guai, fai credere di essere più debole di quello che sei veramente: è sempre una buona tattica» gli aveva insegnato suo padre da piccolo.

Invece di ridiscendere per lo scalone che avevano preso all'andata, il gruppetto si diresse verso l'ala ovest del Palazzo. Da lì si spostarono all'interno di una torre d'angolo nella quale presero una scala a chiocciola che scendeva ben al di sotto del terrapieno su cui era posto il cortile esterno. Erano arrivati in fondo e già il capitano e l'ex-generale si erano infilati in

un lungo corridoio illuminato da alcune torce, quando Garreth sentì un suono soffocato alle sue spalle. Accortamente non si volse, anzi, diede un paio di colpi di tosse e appesantì il passo per coprire eventuali altri rumori. Aveva immediatamente compreso cosa stesse succedendo e così, quando con la coda dell'occhio vide scomparire alla sua destra l'ombra della seconda guardia che si trovava alle sue spalle, fece finta di inciampare e crollò assieme ad Ona sulla guardia di fronte a lui. Il corridoio era infatti troppo stretto per procedere affiancati, per cui il gruppetto stava procedendo in fila indiana con Garreth preceduto dal Capitano, da Gwydeon e da due guardie e seguito dalle altre tre. Come si ritrovò a terra Garreth posò il gomito sul collo dell'uomo che aveva travolto e facendo pressione gli spezzò il collo. Contemporaneamente Messala - perché ovviamente era di lei che si trattava - uccise il terzo e ultimo soldato in retroguardia. Gwydeon ovviamente non era intervenuto. Come gli altri, era stato preso del tutto alla sprovvista e poi, come già detto, per lui era impensabile rivoltarsi contro i suoi stessi soldati. Tuttavia, essendo più massiccio e alto del Capitano, nascondeva senza volerlo quello che stava succedendo a quest'ultimo che si trovò così impossibilitato a dare ordini all'ultimo uomo rimasto il quale, incerto sul da farsi, si girò verso l'ex-generale pensando a una sua possibile reazione, visto che era quello più vicino a lui. Garreth non aspettava altro. Prese uno stiletto dal fianco dell'uomo sotto di lui e lo infilò con forza nel fianco sinistro dell'uomo, proprio in mezzo alle costole, sfondandogli il cuore. Il soldato morì sul colpo. Quindi il sicario si rialzò e, schiacciando con la mano Quinto Emiliano a terra, afferrò il Segretario del Re trascinandolo in avanti, verso di lui. Gwydeon, che tutto si aspettava a quel punto meno che Garretti lo attaccasse, perse l'equilibrio e cadde in avanti. Contemporaneamente un pugnale sibilò nell'aria poco sopra di lui e si andò a conficcare nel collo dello stupefatto Capitano, ancora in piedi a cercare di capire cosa stesse succedendo. Il tutto era durato una manciata di secondi.

«Forza, di qua, andiamo, prima che i carcerieri si domandino perché i prigionieri siano in ritardo.»

«Ma cosa...»

«Forza generale. Non c'è tempo ora per le spiegazioni. Dobbiamo andare.»

«Io non vado da nessuna parte. Oh, Dèi! Ma cosa avete fatto? Non...»

«GENERALE.»

Ona si era rialzato e stava fissando Gwydeon con gli occhi neri come la

pece.

«NON ORA. CI SEGUA.»

«Io...»

«DOBBIAMO ANDARE.»

«Sì, certo... andare.»

«Forza, di qua. Dobbiamo tornare su per le scale. C'è una porticina laterale che dà su un corridoio scavato nel basamento delle mura.»

«Dove porta questo cunicolo, generale?» chiese Garreth a Gwydeon come arrivarono all'ingresso indicato da Messala.

«È un passaggio sotto le mura. Serve a rifornire i soldati che difendono il Palazzo in caso di assedio. Ogni quattro catene c'è un'apertura che attraversa tre piani, fino a quello subito sotto il camminamento che dà sulla merlatura. Attraverso questa apertura i soldati calano un cesto che viene riempito con frecce e quadrelli e, tra un attacco e l'altro, acqua e viveri. Gira tutto intorno al Palazzo ed è collegato alle quattro torri angolari del castello.»

«C'è un qualche cunicolo che porta fuori dalle mura?»

«Se c'è io non lo conosco. Forse c'è un passaggio segreto, ma credo lo conosca solo il Re e comunque non da qui. Troppo pericoloso. Tutto ciò che porta fuori può anche portar dentro.»

«D'accordo. Allora come possiamo uscire dal palazzo?»

«Potremmo salire su per una delle aperture al primo piano. Là ci sono alcune uscite che danno sui corridoi interni. Se passiamo sul lato orientale non dovremmo trovare nessuno a quest'ora. È l'ala dove si trovano le sale di rappresentanza e per i ricevimenti. Non c'è mai nessuno tranne quando c'è un qualche evento da preparare. Da lì potremmo uscire sul cortile dalla parte delle stalle. C'è un breve tratto scoperto da fare e potrebbero individuarci, ma non c'è altro modo per arrivare alle mura interne.»

«E poi?»

«Dietro alla stalla c'è la fucina del fabbro. Da ragazzo mi arrampicavo spesso lassù perché c'è una specie di breccia nelle mura che dà su un pezzo di cunicolo crollato da molto tempo. È un piccolo rifugio. Ci staremo stretti, ma è l'unica possibilità che abbiamo. Per giunta è coperto di rampicanti, per cui è quasi invisibile se non si sa dov'è.»

«E a che ci serve infilarci in quel pertugio? Hai detto che il cunicolo è crollato!»

«Su ambo i lati. Il fatto è che non abbiamo alcuna possibilità di uscire da qui» replicò Gwydeon mentre l'amazzone era già riuscita a issarsi in una

delle aperture di rifornimento e stava calando una delle corde usate per issare le ceste a Ona. «Per cui l'unico modo per uscire è aspettare la notte, salire sul camminamento orientale, quello che dà sul burrone, e scendere da lì in qualche modo.»

«Non mi convince. I cercatori ci troveranno subito.»

«Forse no. Posso gettare sul rifugio un incantesimo di confusione» intervenne Ona dall'apertura, mentre Garreth aiutava l'ex-generale a salire. «Non è difficile da disfare, ma conto che proveranno con i cercatori prima di far intervenire un mago. Inoltre il castello è grande e cercheranno prima all'interno, almeno spero.»

«Mi sembra ci siano troppi "se" in questo piano» sbuffò Messala. «Ad ogni modo non ne vedo di migliori. Forza andiamo.»

«Aspetta. Prendiamo alcune di queste corde. Ci potranno tornare utili per scendere dalle mura.»

«No. Lasciale dove sono. Se le portiamo via capiranno subito da dove siamo passati. Nella stalla ce ne sono molte altre e nessuno si accorgerà se ne portiamo via un paio.»

«D'accordo. Andiamo, allora.»

Quella fu una delle notti più scomode che Garreth avesse mai passato. Il rifugio indicato da Gwydeon era appena sufficiente per quattro persone e non ci sarebbero entrati tutti se non fosse stato per le dimensioni abbastanza contenute del bibliotecario che compensavano quelle decisamente abbondanti dell'ex-comandante dell'Esercito Reale. I quattro non furono gli unici che non dormirono quella notte. In realtà non ci fu una sola persona in tutto il castello che poté chiudere occhio. Scoperta la fuga dei prigionieri si scatenò una vera e propria caccia all'uomo, dentro e fuori le mura del Palazzo. La situazione si stava facendo piuttosto complicata. I quattro avevano pensato di scappare con il favore delle tenebre ma la ricerca dei fuggiaschi continuò fino all'alba e oltre.

«E adesso? Che facciamo?» chiese sottovoce Messala quando si resero conto che uscire di lì sarebbe stato più difficile del previsto.

«Non saprei. Provo a dare un'occhiata fuori.»

«Fa attenzione che non ti vedano o siamo perduti.»

«Cosa vedi?»

«Sta succedendo qualcosa. Ci sono vari stallieri che si stanno radunando proprio qui sotto. Aspettate... sento un rumore.»

«Sembra un carrozza.»

«Sì, è una carrozza. Accidenti... è decisamente grande. La stanno portando di fronte alla stalla. È verniciata di rosso con decorazioni e fregi dorati. Porta le insegne reali ed è trainata da sei cavalli. Ci sono due cassette, una di fronte, per il cocchiere e una di dietro, alta, con almeno due posti. Sotto, sul retro, c'è un baule di grosse dimensioni.»

«È la carrozza usata dal Re quando deve recarsi fuori città» esclamò, sempre sottovoce, Gwydeon. «Evidentemente il sovrano ha deciso di lasciare il Palazzo.»

«Forse...»

«Che c'è Gwydeon?»

«Ho un'idea. È rischiosa ma potrebbe essere l'unico modo per andarcene da qui.»

«Spiegati.»

«Gli stallieri stanno preparando la carrozza per il Re. Ci vorrà un po'. In genere la carrozza non viene portata di fronte all'ingresso, tranne nel caso che il Re sia accompagnato da un ospite, ad esempio un ambasciatore. In tutti gli altri casi la carrozza passa dietro al castello dove c'è una galleria coperta e sorvegliata. Qui il Re sale sulla carrozza che poi prosegue, gira attorno al palazzo ed esce dal portone principale. Questo vuol dire che è possibile che la carrozza resti incustodita per alcuni minuti, o comunque sorvegliata solo da uno stalliere.»

«Non vorrai mica che ci si impadronisca della carrozza per cercare di superare le guardie all'ingresso? Per una sortita del genere avremmo più possibilità se rubassimo i cavalli.»

«No, non riusciresti neanche ad arrivarci all'ingresso. Ci sono arcieri su tutte le mura. Non sto dicendo di impadronirci della carrozza, ma di usarla per fuggire.»

«Non capisco. Non è la stessa cosa?»

«Ascoltate. Il Re viaggia sempre solo in questi casi. Anche l'alto ufficiale che lo accompagna resta fuori, con la scorta a cavallo. Sulla carrozza ci saranno solo quattro uomini, due cocchieri e due servitori, nessuno all'interno, a parte il sovrano, ovviamente. Quinto e Naami, che sono più piccoli, potrebbero nascondersi all'interno della carrozza. I sedili infatti si possono sollevare perché sono usati per riporvi oggetti personali e viveri. Io potrei nascondermi nel baule. È sufficientemente grande anche per uno come me.»

«Ed io? Non vedo dove potrei nascondermi.»

«Sotto la carrozza c'è uno scomparto. È usato per riporvi vari attrezzi e

alcuni pezzi di ricambio in caso di incidente. È abbastanza grande ma piuttosto basso, non so se riusciresti ad entrarci.»

«Potrei entrare io nello scomparto di sotto» intervenne Messala. «Cedric potrebbe nascondersi sotto uno dei sedili. Staresti stretto, ma sempre meno che nello scomparto degli attrezzi.»

«D'accordo, e poi?»

«Poi, non appena ci saremo allontanati...»

Gli zoccoli dei cavalli risuonarono con un timbro metallico sull'acciottolato, mentre la carrozza entrava nella galleria sul retro del Palazzo. Una porta si aprì e ne uscirono otto guardie reali. L'ingresso e l'uscita della galleria erano presidiati da altre otto guardie, questa volta a cavallo. Passò qualche minuto e poi anche il Re uscì, accompagnato dal Ciambellano di Corte e da un alto ufficiale dell'Esercito. Re Sigismondo I era abbastanza basso per essere un getìno, tanto che qualcuno aveva maliziosamente insinuato che potesse avere sangue romài nelle vene. Da parte di madre, ovviamente. Il padre Odoardo, infatti, era il rampollo di una delle più antiche famiglie getìne del Regno del Nord, i Sàxen. Non altrettanto sicure erano invece le origini della madre che, peraltro, era stata una splendida ragazza, più chiara di pelle di quanto fossero solitamente i Romài. Purtroppo Donna Teresa era morta di parto diversi anni prima che Odoardo salisse al trono, quando ancora quello che in seguito sarebbe diventato il primo sovrano di Loth si nascondeva alle Milizie di Ferro dell'Usurpatore ed era a capo della Lega dei Cappellai. Quest'ultima si opponeva all'allora sovrano del Regno del Nord e sosteneva dall'interno del Paese l'Alleanza formata dagli altri tre Regni. Il nome della Lega era dovuto agli elaborati copricapi che i membri portavano per riconoscersi l'un l'altro.

Il sovrano era un giovane robusto, abituato fin da piccolo alle arti della guerra e alle tecniche del combattimento corpo a corpo. Si diceva fosse un buon lottatore e un decente spadaccino mentre era alquanto maldestro con l'arco e le armi da tiro. In compenso era un provetto cavaliere e ogni volta che poteva usciva dalla città per fare lunghe cavalcate in compagnia delle sue guardie più valenti. Non era facile stargli dietro, specialmente quando galoppava nelle grandi distese a sud di Loth. Era anche un uomo intelligente e un buon sovrano, molto attento alle esigenze del popolo, ma non era così smaliziato nella politica quanto il padre. Inoltre era abbastanza sanguigno, caratteristica questa, dicevano i soliti maligni, che gli derivava dalla sua origine romài. Non era salutare contraddirlo quando era convinto

di qualcosa e solo Gwydeon, in effetti, aveva sempre avuto il coraggio di farlo. Nonostante questo, Sigismondo aveva sempre mostrato grande rispetto nei confronti dell'ex-generale e questo rendeva ancora più strano l'ordine di arrestarlo per cospirazione contro la Corona.

Quando il Re fu salito sulla carrozza, l'ufficiale della scorta montò su uno splendido baio, portato alle redini da uno degli stallieri delle Scuderie Reali, e si mise in testa alla colonna; dopodiché diede l'ordine di partire. La scorta era formata, oltre che dall'alto ufficiale e dalle otto guardie a cavallo, anche da due esploratori armati di arco, il cui compito era quello di precedere la carrozza e di coprire i lati del percorso allo scopo di prevenire eventuali imboscate. Montavano due pony piuttosto robusti, capaci di percorrere lunghe distanze senza stancarsi.

La piccola carovana uscì dal Palazzo e si diresse verso la Porta Occidentale da dove prese la Via Sinorea in direzione di Esh. A meno di una lega dalla capitale, infatti, sorgeva il Castello di Stain, una piccola ma ben difesa fortezza in pietra costruita su una collina che si ergeva al centro di un bosco ricco di selvaggina, soprattutto di cinghiali: la Tenuta di Stain, appunto.

La zona era una delle più belle della Marca Getana, caratterizzata da basse colline verdeggianti e boschetti di noccioli e castani. Il Re aveva stabilito che in quella zona non fosse permesso costruire fattorie e tanto meno coltivare: così era diventata una specie di riserva di caccia per nobili e ricchi mercanti che avevano costruito nella regione le loro ville di campagna. C'erano ovviamente anche alcuni villaggi che tuttavia vivevano principalmente di artigianato e di commercio. Ai nativi era concesso solo coltivare in piccoli orti adiacenti alle abitazioni quanto poteva servir loro per vivere. Anche i grandi allevamenti erano proibiti, soprattutto di bovini, suini e ovini. Viceversa era permesso, anzi, incoraggiato l'allevamento dei cavalli e soprattutto l'addestramento dei falchi per la caccia.

La carovana aveva percorso una dozzina di stare quando il comandante della scorta diede l'alt. In quel punto la Via Sinorea passava su un ponte che attraversava un piccolo corso d'acqua. Sul lato destro della strada era stata ricavata una spianata per far sostare le carovane. Il luogo era ideale per una breve sosta, far bere e riposare uomini e cavalli, ma soprattutto era il posto preferito dal sovrano per rilassarsi e pensare. Da ragazzo, quando ancora suo padre non era Re, era solito passare diverse ore nel boschetto che sorgeva a una corda circa dalla spianata dove la carrozza si era fermata. Qui c'era un laghetto protetto da un cinto di pioppi e salici alimentato

da un ruscello che sgorgava da qualche parte più a nord. Il sovrano non ne aveva mai seguito il corso, preferendo passare il tempo a gettare piccoli ciottoli nello stagno e osservare il formarsi di figure concentriche sulla superficie che si sovrapponevano l'un l'altra.

Era da tempo che il Re non gettava più sassi nello stagno e tuttavia ogni volta che passava da quelle parti soleva fermarsi un po' per meditare, specialmente quando aveva un problema o c'era qualcosa che non lo convinceva. Così fu anche quella volta.

Mentre Re Sigismondo studiava pensieroso la superficie del lago, sette degli undici uomini di scorta avevano praticamente circondato il boschetto per proteggere il loro sovrano. Gli altri quattro erano intenti a rinfrescarsi al fiume, dopodiché avrebbero dato il cambio ai quattro compagni che poi avrebbero sostituito gli ultimi tre. Nel frattempo i servi stavano prendendosi cura dei cavalli.

Era il momento giusto. I primi a uscire dal loro nascondiglio furono Quinto e Cedric, dato che si trovavano all'interno della carrozza e da lì avrebbero potuto valutare meglio la situazione. Quando videro che la via era libera, scesero dal veicolo e aiutarono Naami e Gwydeon a uscire rispettivamente dallo scomparto sotto il telaio e dal baule sul retro. Quindi si diressero verso un gruppo di alberi poco distanti.

«Non riesco a crederci» esclamò Naami, ovviamente sottovoce. «Ce l'abbiamo fatta!»

«Così sembrerebbe, a ogni modo...»

«Devo parlare con il sovrano» lo interruppe Gwydeon.

«Scherzi? Abbiamo appena messo al riparo la nostra testa e ora tu vuoi rificcarla sotto la mannaia del boia?»

«E cosa vorresti fare? Se hanno scoperto noi è possibile che abbiano scoperto anche altri nella nostra organizzazione. E poi, con una taglia sulle spalle dove vorresti andare?»

«Sì, ma...»

«Sono sicuro che si è trattato di un equivoco. Il Re mi conosce bene. Non avrebbe mai emesso quell'ordine senza un valido motivo.»

«Ecco, appunto. È il valido motivo che mi preoccupa.»

«Si sarà trattato sicuramente di un errore» insistè Gwydeon.

«Nella situazione nella quale ci troviamo noi, credo poco alle coincidenze» replicò Quinto. «Tuttavia sono d'accordo con il generale: dobbiamo riuscire a parlare con il Re.»

«Uhm» fece Cedric facendo un cenno d'assenso pensoso.

«Ma voi siete tutti pazzi!» esclamò Naami. «Andateci voi dal sovrano. Io me ne resto qui a godermi la libertà, finché dura. Avrei dovuto mollarvi tutti e tre in quel fetido sotterraneo, avrei dovuto!»

«D'accordo, come facciamo? Ci sono troppe sentinelle e poi sarà difficile prendere il sovrano di sorpresa. Il sottobosco è troppo fitto per non far rumore, anche passando per l'unico sentiero.»

«Non potremmo usare la magia? Che so, diventare invisibili oppure trasformarci in una delle guardie.»

«E perché non in una lucertola e sgattaiolare in mezzo ai loro piedi?» replicò sarcastico Quinto. «Ti ho già spiegato che fare magie di questo tipo non è facile, richiede una certa preparazione, e comunque il sovrano è protetto.»

«Protetto? Che vuoi dire?»

«Ma credi veramente che uno come lui se ne vada in giro per farsi cogliere impreparato dal primo mago da strapazzo che incontra? Il sovrano, *tutti* i sovrani, e se è per questo anche buona parte dei capi delle corporazioni più importanti, indossano un talismano che li protegge dalla maggior parte degli incantesimi. È simile a quello che avete voi, solo che invece di fornire energia, la assorbe.»

«Quindi se noi ci avvicinassimo troppo al sovrano torneremmo alla nostra forma originale?»

«Forse. Dipende da quale dei due talismani è più potente. Forse no. Ma sicuramente qualunque incantesimo che debba essere sostenuto solo da un mago, come l'invisibilità, cesserebbe di colpo. Quei talismani sono sicuramente più forti dei poteri di un mago, per quanto possa essere esperto.»

«Anche di un Arcano?» chiese Cedric.

«Un Arcano... Un Arcano non è più un mago... non so che dire... Comunque non possiamo usare la magia per avvicinarci al Re. Questo è un fatto.»

«Quindi non puoi fare nessun tipo di magia?»

«No, te l'ho... Aspetta...»

«Che c'è?»

«Forse... forse c'è una magia che potremmo fare.»

«Spiegati.»

«Non c'è tempo. Fra poco la colonna si rimetterà in marcia. Dobbiamo agire subito. Venite, seguitemi.»

Quinto si diresse velocemente verso un'ansa del fiume posta poco più in là, per lo più nascosta alla vista da un gruppetto di alberi e da una collinet-

ta.

«Ecco, qui, sedetevi qui, accanto a me.»

Quindi si sedette sulla riva, là dove il fiume formava una piccola rientranza tranquilla, senza corrente.

«Ecco, mettetevi qui. Tu Gwydeon, alla mia destra, e tu Cedric alla mia sinistra. Naami, coprici le spalle. Avvertici se arriva qualcuno.»

«D'accordo. Poi però mi spieghi» sbuffò la ragazza.

Quinto iniziò a fare una serie di gesti sull'acqua e a mormorare una cantilena dalla melodia quasi ipnotica, ripetitiva. Cedric guardò in basso ma vide solo la loro immagine riflessa nell'acqua scura per il fango. Dopo un po', tuttavia, sulla superficie iniziò a formarsi un'altra immagine che presto si sostituì alle loro. Era quella del Re che guardava dritto verso i tre compagni. All'inizio l'immagine rimase ferma, poi il Re si scosse, come se si fosse risvegliato da un lungo sonno.

«Re Sigismondo, vi prego, non vi spaventate. Dobbiamo parlare con Voi» disse il mago rivolgendosi all'immagine riflessa che lo fissò stupefatto.

«Ma che...» Il Re si alzò in piedi di scatto, sempre guardando verso di loro. La voce che proveniva dall'immagine era strana, in qualche modo distorta, ma abbastanza nitida da essere comprensibile.

«Mi ascolti, Maestà. Non c'è tempo.»

Il Re doveva essere abituato alla magia, e comunque non era tipo da lasciarsi spaventare facilmente, per cui si risedette, lentamente, senza distogliere gli occhi dalla superficie del lago. Anche lui, infatti, poteva vedere i tre riflettersi nell'acqua dove poco prima si specchiava la sua, di immagine. E ovviamente poteva sentirli.

Quinto non si perse in preamboli. In breve raccontò al Re tutta la storia, tralasciando solo gli aspetti secondari. Parlò della Foresta, ovvero della rete che avevano organizzato per opporsi al Signore delle Tenebre e di come questi avesse già corrotto gran parte delle corporazioni e anche buona parte delle corti dei Quattro Regni. A tratti il Re guardava verso Gwydeon come per chiedergli conferma; questi, a sua volta, faceva ogni tanto un cenno affermativo con la testa, a sottolineare i passaggi più importanti del racconto. Solo una volta furono interrotti: quando l'ufficiale della scorta si fece sentire ai margini del boschetto per sapere se Sua Maestà era pronto per riprendere il viaggio. Il Re lo congedò bruscamente comandandogli di attendere il suo ritorno e di non far entrare nessuno, per nessun motivo, all'interno della macchia.

Alla fine Quinto raccontò dell'irruzione della Guardia del Re nella stanza del suo Segretario Particolare e del fatto che fossero riusciti a fuggire, ma non spiegò come e soprattutto dove si trovavano adesso. Ovviamente tacque anche la loro vera identità. Solo Gwydeon e pochi altri sapevano che sotto l'aspetto di Quinto, Cedric e Naami si nascondevano Ona, Aggart e Messala.

«Capite ora perché dovevamo assolutamente parlarvi? Nessuno di noi ha mai attentato alla vostra Corona, Maestà. Stiamo combattendo una battaglia silenziosa contro un nemico potente e abbiamo bisogno che Voi ci crediate. Senza di Voi il Regno del Nord è perduto» concluse Quinto con un tono che onestamente Cedric trovò un po' troppo melodrammatico.

Ad ogni modo il Re non ci fece caso. Era evidentemente confuso, ma non era stupido. La storia era troppo pazzesca per essere inventata e poi, in cuor suo, si fidava ancora di Gwydeon che era stato come un secondo padre per lui. In effetti aveva dato quell'ordine di arresto a malincuore, spiegò a sua volta ai tre, ma il Patriarca gli aveva portato prove schiaccianti della loro colpevolezza: documenti, testimoni... Non aveva avuto scelta: la Legge era Legge, anche se a subirne le conseguenze era qualcuno che per lui rappresentava ben più che un consigliere e un amico. Adesso però la questione era cambiata...

«D'accordo. Assumiamo che vi creda. Cosa vi aspettiate che faccia? Non posso certo ritirare le accuse contro di voi. Insospettirei il Patriarca.»

«Ha ragione. Dobbiamo trovare un altro modo.» intervenne Gwydeon.

«Non qui e non ora.» replicò Quinto «Non abbiamo abbastanza tempo. Ormai la sosta si è prolungata troppo e se il Re non parte subito non arriverà alla Tenuta di Stain prima che faccia buio.»

«E allora, cosa facciamo?»

«La cosa migliore da farsi» li interruppe il Re «è che mi raggiungiate alla Tenuta domani mattina all'alba. C'è una grotta nella Tenuta, detta dell'Orso. La troverete facilmente, perché è sovrastata da una pietra che assomiglia alla testa di un orso. Fatevi trovare lì domani e vedremo insieme il da farsi».

«Uhm» mormorò Cedric «ci toccherà camminare tutta la notte».

«Meglio così» ribatté Quinto «sarà più difficile che ci scoprano».

«A domani allora» li congedò il sovrano.

«A domani, Maestà» rispose Quinto.

Il mago fece un movimento circolare sull'acqua e l'immagine svanì.

«Ci avrà creduto? Non ci starà preparando una trappola?» chiese Cedric

a Gwydeon.

«Non credo. Conosco bene Sua Maestà. Se non ci avesse creduto non ci avrebbe neanche fatto finire il racconto. È un uomo intelligente ma impulsivo. Fosse stato suo padre, allora non mi sarei fidato. Re Odoardo era capace di fare il doppio e persino il triplo gioco con un'abilità tutta sua. Ma Sigismondo è, a modo suo, un uomo semplice, lineare. Certo, avrà dei dubbi - in fondo si tratta di una storia incredibile, a onor del vero - ma ritengo ci creda sinceri. Quantomeno sa che non siamo contro di lui e questo, per ora, è abbastanza. Domani chiariremo il resto.»

«Beh, a questo punto credo dovremo fidarci anche noi. D'altra parte non abbiano molta scelta» concluse Cedric rialzandosi dalla scomoda posizione.

Anche gli altri due si rialzarono e quindi si avvicinarono a Naami che era rimasta di guardia tutto il tempo. Cedric aggiornò la ragazza che alla fine si rivolse al mago e gli domandò: «Adesso mi spieghi finalmente com'è che questa magia è riuscita nonostante il talismano del Re?».

«Semplice. La protezione è stata fatta in modo da non funzionare con *alcuna* magia di comunicazione, in modo che il Patriarca possa contattare il sovrano attraverso il Pozzo. Questa magia è molto simile a quella del Pozzo, anche se è più semplice e soprattutto funziona solo a breve distanza.»

«Quanto breve?»

«Non più di una stara, e quello che è peggio è che i due specchi d'acqua devono in qualche modo essere collegati.»

«Bene. Adesso che hai soddisfatto la tua curiosità, possiamo andare?» intervenne con tono canzonatorio Cedric facendo un accenno di inchino alla ragazza.

«Uhmf» rispose lei, facendogli un verso con la bocca.

«Sai, la preferivo quando non sapeva leggere e smoccolava come un marinaio, e soprattutto quando faceva poche domande e si interessava solo ai suoi bisogni» disse Cedric rivolgendosi al mago, con un sorriso. Questi non replicò ma si limitò a restituirgli il solito mezzo sorriso che, anche come Quinto, non aveva smesso di elargire, ogni tanto.

Capitolo XVIII

Arrivarono alla Tenuta che era mattina inoltrata. Erano stanchi, anzi, distrutti. Quello ridotto peggio era Quinto, ovviamente, dato che non aveva né il fisico né la forma adatta a fare quasi una ventina di stare a piedi. Per

gli altri, in condizioni normali, sarebbe stata al più una piacevole passeggiata notturna, ma anche loro erano quasi due giorni che non chiudevano praticamente occhio e sia il viaggio nei vari scomparti della carrozza che la tensione dovuta agli ultimi eventi avevano contribuito non poco a sfinirli completamente. Il fatto poi che in qualche modo fossero riusciti a ottenere l'appoggio del Re, invece di dar loro nuove energie, aveva ottenuto l'effetto opposto. Infatti, finché erano stati sotto tensione, in qualche modo non avevano sentito né fame, né sonno o stanchezza; ora però che le cose si stavano mettendo per il verso giusto, tutta la fatica degli ultimi due giorni era crollata loro addosso in una sola volta.

Trovare la Roccia dell'Orso non fu difficile. Spiccava nettamente contro il cielo, poco distante dal profilo del piccolo castello che si ergeva sulla collina di fronte a loro. La grotta era fresca, coperta da una fitta vegetazione che formava come una sorta di ornamento all'entrata. Poco lontano si sentiva il rumore di un ruscello. Quinto e Naami si distesero al suo interno e si addormentarono quasi subito, mentre Gwydeon e Cedric si sedettero all'ingresso e rimasero lì, a riposarsi e a fare la guardia. Nonostante le parole rassicuranti del Re, infatti, era meglio mantenere comunque una certa prudenza, disse l'ex-generale al giovane. Cedric non poté che essere d'accordo. In effetti era sufficiente che uno solo di loro restasse sveglio, ma né Gwydeon né Cedric avevano voglia di addormentarsi, nonostante la stanchezza. Così riposarono con un occhio chiuso e uno aperto, aspettando che qualcuno si facesse vivo.

Dopo un paio d'ore sentirono un rumore. Gwydeon si ritrasse verso l'interno della grotta mentre Cedric si spostò all'esterno nascondendosi alla sinistra dell'entrata, dietro un vecchio tronco caduto lì vicino. Stava arrivando qualcuno, probabilmente più di uno. Infatti, dopo una manciata di secondi un paio di figure uscirono dal sottobosco e si diressero verso l'ingresso della grotta. Uno era il Re, il secondo era un tipo grande e grosso come un armadio, dalla faccia un po' bovina e due mani che sembravano badili. Portava un grosso sacco sulle spalle e procedeva guardandosi ogni tanto alle spalle con aria aggrottata.

«Maestà» disse piano Gwydeon facendosi vedere all'ingresso della grotta. Il sovrano avanzò facendo un cenno al servitore di seguirlo.

«Mi spiace di non esser potuto venir prima» rispose il sovrano «ma non volevo destare sospetti».

«E lui?» disse Cedric uscendo dal suo nascondiglio. «È fidato?»

«Assolutamente. È il mio guardaboschi. Conosce ogni angolo di questa

tenuta e darebbe la vita per me. È l'unico di cui mi possa veramente fidare. Vi ho portato qualcosa da mangiare. C'è anche del buon vino e dell'acqua fresca. Pane, noci, formaggio, delle mele e un pezzo di arrosto.»

«Grandioso! Ho una fame che mi stava strangolando le budella» esclamò Naami uscendo dalla grotta. Il Re fece un cenno con il capo alla ragazza la quale lo ignorò bellamente e si diresse verso il sacco dei viveri.

«La deve scusare, Maestà» disse Quinto uscendo a sua volta dalla grotta. «Non è abituata alle buone maniere.»

«Non importa, Mastro Quinto. In realtà non lo sono neanche io. Dopotutto non sono nato Re e ho passato la mia infanzia in grotte come questa o in qualche scantinato a nascondermi con mio padre alle milizie dell'Usurpatore.»

«Ricordo bene, Maestà» disse con un sorriso Gwydeon, che aveva condiviso con il padre di Sigismondo quel periodo di clandestinità. Il Re ricambiò il sorriso.

«Bene» disse il Re sedendosi all'ingresso della grotta, sul tronco dietro al quale si era nascosto Cedric poco prima «Adesso raccontatemi tutto daccapo. Ho diverse domande da farvi e ci sono alcune cose che non mi tornano.»

«D'accordo, Maestà, ma forse è il caso che prima vi riveliamo la nostra vera identità, perché la storia è anche più complessa di quella che vi abbiamo riassunto ieri sera.»

Così dicendo Quinto annullò l'effetto del cambiamento e nel giro di pochi minuti davanti allo stupefatto sovrano c'erano Ona, Aggart e Messala, quest'ultima in effetti intenta a mangiare a quattro palmenti anche la razione di Gwydeon.

Sebbene sorpreso, il Re non fece alcun commento e attese che Ona gli spiegasse il significato di tutto ciò, mostrando ancora una volta un notevole controllo e una buona capacità di reagire con freddezza di fronte all'inaspettato.

Il mago iniziò questa volta il racconto dagli eventi che avevano portato Dagg Elath ad uccidere Morac Fei, prima, e a darsi alla macchia, poi, diventando infine il Signore delle Ombre. Raccontò quindi della distruzione del villaggio dove era morto suo padre e successivamente dell'attacco alla fattoria di Rupert e di Beth e del massacro di Oressa. Mentre il mago parlava il Re diventava sempre più cupo. Aveva pensato a lungo, dopo l'incontro coi quattro al lago, a quello che gli era stato rivelato, ma solo ora si rendeva conto dell'entità della faccenda. Ona continuò raccontando della

morte di Fedorf, senza omettere il fatto che fosse stato proprio Aggart, nelle vesti di Garreth, il sicario, ad assassinare il vecchio maestro. A quella rivelazione Sigismondo si limitò a lanciare una rapida occhiata al ragazzo senza commentare. Non era la prima volta che vedeva due acerrimi nemici diventare prima alleati e poi addirittura amici. Cose del genere in guerra succedevano, specialmente fra individui pratici, poco votati ai sentimentalismi ma determinati nel raggiungere il loro obiettivo. Così non fece commenti neanche quando Ona, con una punta di imbarazzo, raccontò come fosse morto Quinto. La cosa in effetti imbarazzò più Gwydeon che il sovrano, sebbene ne fosse già a conoscenza. Infine Ona descrisse come avessero messo su la Foresta, sfruttando in gran parte l'organizzazione di spie dell'ex-generale e di come fossero riusciti fino a quel momento a contenere il dilagare dell'influenza dell'Arcano nei Quattro Regni. Della fuga dal Palazzo Reale Ona ne aveva già parlato la sera prima, per cui non stette a ripetere gli eventi degli ultimi giorni.

Durante il racconto, ogni tanto, il Re interruppe il mago con alcune domande, sempre a proposito e spesso dimostrando un'intelligenza brillante e una buona capacità di cogliere al volo le implicazioni dei singoli eventi. Alla fine si alzò, si voltò e rimase in silenzio a osservare la foresta alle sue spalle. Ona e Garreth si diedero un'occhiata perplessi, ma Gwydeon li rassicurò con un gesto. Era tipico del sovrano estraniarsi dal mondo in quel modo quando doveva ragionare su qualcosa d'importante. Dopo qualche minuto il sovrano si girò di nuovo verso la caverna e, rimanendo in piedi, si rivolse ai quattro compagni.

«D'accordo. Mi sembra evidente che la prima cosa da fare è capire se l'influenza di Dagg Elath abbia già raggiunto gli altri tre sovrani dei Quattro Regni. Abbiamo bisogno di tutto l'aiuto possibile e deve essere al massimo livello. Gwydeon, tu dovrai usare la tua rete per capire di chi ci possiamo fidare. Se gli altri re non sono ancora succubi dell'Oscuro ti farò avere tre lettere da recapitare loro al più presto, nella massima segretezza. Molti anni fa fu stilato un trattato fra i Quattro Regni. Secondo quel trattato, ognuno dei quattro sovrani avrebbe potuto richiedere il sostegno senza condizioni degli altri tre in caso di una grave minaccia al suo regno. Qui la situazione è ancora più grave, dato che il nemico minaccia tutti e quattro i Regni.»

«Sire...» lo interruppe Ona.

«Sì?»

«Ma le crederanno? Voglio dire...» disse incerto il mago.

«Ho capito cosa vuoi dire. È per questo che Gwydeon deve scoprire quanto il Signore delle Ombre abbia corrotto ogni Regno. Abbiamo bisogno di riscontri oggettivi alla nostra storia. Su Re Kasimir del Regno del Sud non ho dubbi. I Saxen e i Baden sono legati da vincoli di amicizia da diverse generazioni, fin da quando Katryna Baden sposò Stanislao Saxen quasi tre secoli fa. Anche Re Fernando degli Avalos non dovrebbe creare problemi. Anche gli Avalos e i Baden sono imparentati e poi Fernando è un uomo molto intelligente e molto abile nel giudicare le persone anche se a volte un po', diciamo, leggero, soprattutto nella scelta delle amicizie femminili. Il Regno dell'Ovest sarà con noi, comunque.»

«E Re Arrius?»

«Il Regno dell'Est è sempre stato un'incognita. Il fatto che siano separati dagli altri tre regni dalle Mura li ha in qualche modo isolati dalla nostra cultura. Era così anche quando erano solo una regione dell'Impero Avoniano. Hanno sempre mantenuto, anche a quell'epoca, una certa autonomia dall'amministrazione centrale. Non conosco bene Arrius e so pochissimo del casato dei Fois, se non che è uno dei più antichi del Regno. Era già vecchio all'epoca dell'Impero. Ad ogni modo il Regno dell'Est è l'unico governato da una famiglia di maghi e anche se è quello che corre meno rischi da un attacco proveniente dal nord, non credo saranno molto felici di sapere che un Arcano sta cercando di prendere il controllo di tutta la regione settentrionale del continente. E poi hanno più risorse di tutti gli altri Regni per quello che riguarda il difendersi da magie e inganni. Gli Svétoni sono un popolo di mercanti e commercianti, abituati agli intrighi e alla magia. Possono essere alleati preziosi.»

«E anche pericolosi avversari, Sire. Se si alleassero con l'Oscuro saremmo presi tra due fuochi.»

«Lo so. Mi rendo conto del pericolo. A maggior ragione dobbiamo sapere come stanno le cose in quel Regno.»

«Nessun problema, ho vari informatori nel Regno dell'Est. Il problema è che ci vorranno comunque diversi mesi per avere qualche notizia. In quel Regno non è opportuno ricorrere alla magia per comunicare, a meno di non far parte della famiglia reale, ovviamente.»

«D'accordo. Ona!»

«Sire?»

«Voi dovrete recuperare la Lama Nera e continuare le ricerche di quel... come l'avete chiamato?»

«Il Terzo Cristallo, il Terzo Cristallo di Darko.»

«Il Terzo Cristallo. Bene. Invece...»

«Sire?»

«Sì, Mastro Ona?»

«Per la Lama non c'è problema, possiamo farla recuperare dagli stessi che ce l'hanno messa, ma per il Cristallo, insomma, come facciamo? Non posso certo tornare a Loth, né come Quinto né tanto meno come Ona.»

«Non potete usare la vostra magia di trasformazione? Cambiare ancora aspetto?»

«Non è prudente. Ci hanno già scoperto una volta. Questa volta staranno attenti. La maggior parte delle magie possono essere facilmente neutralizzate se si sa che vengono utilizzate. In definitiva, la vera forza di una magia sta nella segretezza. Ci sono tanti modi di ottenere un certo effetto che se non si sa esattamente quale sia stato usato, probabilmente si riesce a farla franca. Ma se un mago ha un'idea precisa di quale tipo di magia è stata utilizzata, anche se non sa esattamente quale incantesimo, può addirittura ritorcerla contro a chi l'ha fatta.»

«Insomma, state dicendo che se vi cambiate di nuovo potranno identificarvi per il semplice fatto che vi siete trasformato?»

«Esattamente. Non avrei saputo dirlo meglio io stesso.»

«Uhm... Questo è un problema. Non credo sarebbe difficile chiudere un'ala del Castello di Stain in modo che possiate lavorare indisturbati, ma non posso certo giustificare il fatto di far prelevare libri di magia e di incantesimi dalla Biblioteca del Magistero per portarli qui alla Tenuta. Sarebbe sospetto.»

«Per ora credo sia meglio rinunciare al Cristallo. La Lama da sola potrebbe già darci qualche informazione preziosa. Almeno fintanto che non sapremo di chi ci si possa fidare nel Magistero. La situazione è ancora confusa e sono poche le persone veramente fidate.»

«Non credo che la situazione tenderà a migliorare in futuro. Dovremo accettare il fatto di poterci fidare di poche persone in ogni Regno e lasciare a loro il compito di trovarne altre delle quali a loro volta fidarsi. Non c'è altro modo. Ad ogni modo, voi Maestro Ona e la vostra... guardia del corpo?»

«Messala.»

«Messala, sì.»

«Umf?» fece l'amazzone addentando un pezzo di arrosto. Nell'altra mano teneva un otre di vino. Gli altri tre avevano appena toccato cibo durante tutta la discussione.

«Voi e Messala, dicevo, potrete stare al castello. Gwydeon invece dovrà tornare a Loth. C'è bisogno di qualcuno che gestisca direttamente la rete clandestina, altrimenti si sfascerà.»

«Nessun problema, Maestà. Posso usare gli stessi trucchi e gli stessi nascondigli che abbiamo usato a suo tempo contro l'Usurpatore. Anche allora ce la siamo dovuta vedere con dei maghi, ricordate? E siamo sopravvissuti. Ce la faremo anche questa volta.»

«Bene, in quanto a Garreth, abbiamo bisogno della Mano, o almeno di quella parte della Mano che sta dalla nostra parte. Puoi fare qualcosa?»

«Posso tornare a Morgane, dal mio Maestro e cercare di riprendere il controllo di quella Loggia e da lì di tutte le altre. Ma ci vorrà tempo e non so quanto ne abbiamo.»

«Sempre di meno di quello che vorremmo. Questo credo sia inevitabile. Avanti, allora. Mangiate qualcosa ora, prima che la vostra compagna finisca anche quel poco che è rimasto nel sacco. Io vi devo lasciare. Aud vi accompagnerà al castello tramite un ingresso nascosto. Riposatevi. Domani fornirò sia a Gwydeon che a Garreth cavalli freschi e tutto quello che potrà servirvi per il viaggio. Purtroppo non potrò salutarvi alla partenza. Che il tempo vi sia favorevole e il cammino agevole.»

«Maestà» dissero all'unisono Ona e Garreth.

«Sire» fece loro eco Gwydeon con un accenno di inchino al sovrano.

«Uhmf» fece Messala, alzando distrattamente la mano.

Quando arrivarono al castello era oramai buio. Furono alloggiati in un'ala dove solitamente venivano ospitati i compagni di caccia del Re quando questi organizzava una battuta nella Tenuta. Al Castello c'erano solo un cuoco, il guardaboschi e una governante, oltre a un paio di stallieri, alcuni sguatteri e servitori di basso livello. Ovviamente sia il cuoco che la governante furono informati che il Re aveva degli ospiti speciali che non dovevano essere assolutamente disturbati. La cosa non li sorprese, dato che a volte il Re usava la Tenuta come *pied-à-terre* sia per sé che per qualche illustre ospite. L'unico che aveva l'autorizzazione ad avere contatto con gli ospiti era Aud, il guardaboschi.

La mattina seguente Garreth e Gwydeon salutarono i compagni e partirono, l'uno alla volta di Morgane, l'altro a quella di Loth. Ona e Messala invece rimasero al Castello, anche se la ragazza avrebbe preferito partire anche lei dato che amava poco dover restare al chiuso senza neppure poter uscire a fare una cavalcata. Ona tuttavia giudicò fosse troppo rischioso per

Messala farsi trovare all'esterno del castello, così trovarono un compromesso, come avevano fatto alla Biblioteca. L'ala dove erano ospitati, infatti, portava a una torre, una delle più alte, usata come belvedere per gli ospiti e occasionalmente come osservatorio astronomico dal Mago di Corte. Proprio in cima, infatti, c'era una terrazza circondata da merli, dove la ragazza finì per trasferirsi definitivamente, passandovi molto spesso anche la notte, diventando così il suo nuovo rifugio. Ona, che non riusciva a capire come si potesse desiderare di dormire all'aperto sulla pietra quando il castello era dotato di comodi letti, passò la maggior parte delle giornate a studiare alcuni testi che si trovavano nella biblioteca del maniero e che erano stati lasciati lì dal Mago di Corte che aveva l'abitudine di passare un paio di mesi nella Tenuta ogni Stagione del Raccolto, ovviamente col permesso del Re. Per la maggior parte si trattava di testi abbastanza classici. Uno, tuttavia, attirò l'attenzione del giovane mago: era un rotolo che riportava una serie di incantesimi di contenimento, utili ad esempio per intrappolare piccoli demoni o anime vaganti. Era un testo abbastanza vecchio, come rivelavano le numerose annotazioni che i vari proprietari avevano aggiunto a margine e qualche volta addirittura fra le righe. Con sua sorpresa c'era anche una versione mai incontrata prima dell'incantesimo che Darko Viddrin aveva usato per intrappolare le Crisalidi. Il grande evocatore era addirittura esplicitamente nominato nel testo, il che faceva pensare che quest'ultimo fosse stato redatto da un suo discepolo o comunque da qualcuno che aveva studiato a lungo i suoi lavori. Nonostante fosse stato un grande mago, non erano molti i testi che parlavano di Darko. In generale gli evocatori non erano particolarmente amati e tanto meno menzionati.

Passarono così cinque giorni. Poi, il quinto giorno, il guardaboschi entrò nello studio dove Ona stava leggendo le *Cronache di Esh* portando con sé un grosso involto. L'uomo mise l'involto sul tavolo e se ne andò, senza dire una parola. Si trattava di un oggetto piuttosto lungo, grande più o meno come un piccolo tronco. Ona aspettò che il guardaboschi fosse uscito e quindi iniziò a disfare il pacco. Tolto il pesante panno che l'avvolgeva, si trovò di fronte a una lunga custodia di legno di faggio sulla quale erano incise alcune rune. Il mago prese da un bauletto, nel quale aveva riposto alcuni oggetti che si era fatto portare da Loth, una boccetta contenente un olio particolarmente profumato. Se ne versò un po' sul dito e lo passò sulle rune mormorando alcune parole. L'olio fu immediatamente assorbito dal legno che per un attimo divenne chiaro come quello d'abete per poi riprendere il normale colore dorato del faggio. Quindi aprì la custodia.

All'interno, avvolta in un panno di flanella chiara c'era la Lama Nera, nera come il giaietto lavorato, splendente come l'ossidiana, eppure così diversa sia dall'uno che dall'altra. Ona sfiorò con le dita l'elsa della spada e le ritrasse immediatamente, come se fosse rimasto scottato. Aggrottò la fronte.

«Non sarà una cosa semplice, vero? Ma alla fine avrò ragione di te, contaci» mormorò il mago rivolto verso la spada. Quindi chiuse la custodia, si sedette, incrociò le mani, i gomiti sulla scrivania, vi poggiò sopra il mento e rimase ad osservare in silenzio il lungo contenitore di faggio. Fu ancora in quella posizione che lo trovò Messala quando scese per la cena.

«Ehi, cos'è quella roba?»

Il mago non rispose.

«Beh, ti sei morso la lingua? Che diavolo...»

Ona alzò la testa fulminando con lo sguardo la ragazza che, come al solito, fece finta di non aver notato quel muto rimprovero da parte del mago.

«Allora, cos'è?»

«È la Lama Nera» disse il mago con tono piuttosto piatto.

«Fiuuu... Veramente? Accidenti, fammi vedere.»

«No.»

Ma il mago non aveva fatto in tempo a dire così che l'amazzone aveva già aperto la custodia.

«Beh, non mi sembra un granché. Sembra piuttosto fragile.»

«Non la toccare.»

«E perché? Non mi mangia mica, no? Garreth l'ha portata con sé diversi giorni quando era solo un bambino. Che vuoi che mi faccia?»

«Non lo so, ma per ora...»

Ancora una volta la mano fu più veloce della lingua. Messala afferrò la spada, fece un paio di passi indietro e iniziò ad agitarla per provarne il bilanciamento e la maneggevolezza.

Il mago scatto in piedi alzando le braccia: «Per tutti gli Dèi! Rimetti subito nella custodia quella cosa. Non è una semplice spada, e poi è rimasta a lungo senza nutrirsi. È pericolosa. Avanti, maledizione!»

Si sentì bussare alla porta.

«Va bene, va bene. Quante storie. Ecco, la rimetto dentro...»

Proprio in quel momento la porta si aprì ed entrò il guardaboschi. Messala istintivamente si girò e la spada si allungò da sola nella sua mano infilandosi in profondità nel collo dell'uomo. Messala sentì come un brivido di freddo attraversarle prima il braccio, poi la spina dorsale fino a raggiunger-

le il cuore. Si sentiva come congelata e allo stesso tempo bruciava. L'uomo strabuzzò gli occhi, uno sguardo d'orrore gli attraversò il viso, quindi si irrigidì e cadde all'indietro. La lama uscì dalla ferita come se l'uomo fosse stato di burro. Non una sola goccia di sangue cadde sul pavimento. Ona lanciò un grido, quindi si lanciò in avanti, afferrò il polso della ragazza, lo piegò bruscamente finché la spada non cadde a terra. Messala tremava come un fuscello. Il mago l'aiutò ad accomodarsi in un angolo della stanza, quindi prese il panno che avvolgeva la spada nella custodia e con quello afferrò la lama dal manico e tenendone ben lontano la punta dalla ragazza la rimise nella custodia.

Quindi uscì dalla stanza richiudendosi dietro la porta e si diresse verso il salone delle udienze. Qui, usando la Voce del Comando ordinò a una guardia di chiamare subito la governante: che si recasse nell'ala degli ospiti immediatamente, da sola. Quando la governante, stupefatta arrivò, Ona le disse che c'era stato uno terribile incidente e che il Re doveva subito essere avvisato. Doveva mandare immediatamente un messaggero direttamente dal Re, da lui e da lui solamente: doveva tornare subito alla Tenuta. Non c'era altro. Lui avrebbe capito. Quindi chiese una coperta e dell'acqua calda, e chiese anche che gli fosse portato un telo cerato, di quelli che si usavano per coprire la salamoia.

Quando arrivò la coperta, vi avvolse Messala, quindi preparò una tisana con alcune erbe che prese dal solito bauletto e la diede da bere alla ragazza. Infine prese il telo cerato, lo distese per terra accanto al cadavere del guardaboschi e ve lo fece rotolare sopra. L'uomo era rigido e freddo come un pezzo di ghiaccio. Avvolse il cadavere nel telo e lo legò per bene usando la corda che generalmente era utilizzata per fissare il telo.

Quindi si sedette a terra anche lui, con le spalle appoggiate alla parete di fronte a Messala, si mise il volto fra le mani e iniziò a piangere.

Il Re arrivò la mattina dopo. Quando seppe della morte del guardaboschi il suo volto divenne una maschera di ghiaccio, quindi afferrò l'amazzone che stava ancora a terra, avvolta nella coperta e la spinse con forza contro il muro. Nonostante la differenza d'altezza quasi la sollevò dal suolo.

«Perché? Perché? Maledetta. Non potevi tenere le tue dannate mani lontano da quella spada? Aud era come un fratello per me. Io ti... Io ti...»

Messala non fece nulla per difendersi, non reagì in alcun modo, non aprì neppure bocca. Continuava a fissare davanti a sé attraversando il Re con lo sguardo, come se non esistesse.

«Maestà! Maestà, la prego. RE SIGISMONDO!»

«Cosa? Cosa...»

«Maestà, la prego, si calmi. È stato un incidente. Avrebbe potuto succedere a chiunque, persino a Lei. La spada ha agito di sua volontà. Messala non l'avrebbe mai potuta fermare.»

Il sovrano lasciò andare la ragazza che si accasciò di nuovo al suolo.

«Un incidente... Ma se non l'avesse presa, se non avesse afferrato la spada...»

«Maestà, se Garreth fosse andato a prendere la spada quando Gwydeon l'ha trovata sarebbe successo lo stesso. Persino io non so se sarei stato in grado di controllarla. È stata troppo tempo senza nutrirsi. Aveva bisogno di energia vitale, un bisogno disperato. Prima o poi l'avremmo dovuta prendere in mano e allora sarebbe comunque successo. Mi spiace.»

«Ma Aud... Aud, cosa c'entrava Aud?»

«E cosa c'entravano gli uomini, le donne e i bambini massacrati nella Penisola di Cora, o il padre e la madre di Garreth, oppure gli abitanti di Oressa, trucidati in quel terribile modo? Questo è quello che stiamo combattendo. Un male senza nome, senza pietà, senza ragione. Un male così potente che ha già appestato i Quattro Regni, un male che metterà il fratello contro il fratello, il marito contro la moglie, i genitori contro i figli se non lo fermiamo.»

«Sì, ora capisco. È arrivato il momento di mettere le carte allo scoperto. Gwydeon avrà in pochi giorni i nomi dei traditori sia qui che nel Regno del Sud. Per quanto riguarda gli altri due regni ho già mandato dei messaggeri fidati e attendo una risposta entro le prossime tre dodecadi. In quanto alla Mano...»

«Garreth a quest'ora non sarà ancora arrivato neanche al bivio di Esh.»

«Sì, lo so, ma non possiamo aspettare. Dobbiamo intervenire.»

«Maestà, mi rendo conto del suo dolore, ma non siamo ancora pronti. Se agiamo adesso metteremo in allarme i seguaci dell'Oscuro negli altri Regni e daremo loro la possibilità di reagire. Rischiamo di trovarci isolati. Se l'Oscuro conquista il trono dell'Ovest e quello del Sud saremo di nuovo nelle stesse condizioni di trent'anni fa, solo che al posto dell'Usurpatore ci saremo noi!»

Il Re si sedette sul gradone di pietra sotto la finestra.

«Hai ragione. Dobbiamo mantenere la calma. Aspetteremo che Garreth arrivi a Morgane e che Re Arrius e Re Fernando rispondano al mio appello. In quanto a Kasimir, sono venuto a sapere che è in viaggio per Loth già

da due mesi. Ha lasciato il trono al primogenito e arriverà qui più o meno a metà del Mese del Coniglio. Non so il motivo del viaggio ma ho il sospetto che abbia a che vedere con l'Oscuro. Sono anni che Kasimir non lascia Issah. Deve trattarsi di una cosa terribilmente importante per spingerlo a venire fin qui.»

«A maggior ragione dobbiamo stare calmi e mantenere un profilo basso. Se il nemico attaccherà, lo farà probabilmente da nord e il Regno del Nord sarà il primo a doverlo affrontare. È qui che dobbiamo creare la prima barriera.»

«Spero tu abbia ragione. Il fatto è che mi sento così... impotente, ecco. Mi sento inutile, a stare qui senza far nulla. Non sappiamo neppure di quante forze disponga il nostro avversario. E se si fosse alleato con i Vàkkar? Se attaccasse gli altri regni dal mare?»

«Ci vuole tempo per circumnavigare il continente e una flotta non passa inosservata. È possibile, ma poco probabile. Ad ogni modo è Loth la capitale più vicina ai Denti del Lupo e sono quasi certo che è da quelle montagne che giungerà il primo attacco. L'Oscuro Signore è un avversario temibile ma conto sul fatto che si senta molto sicuro di sé. In effetti è in una posizione di vantaggio, dato che lui conosce le nostre forze mentre noi non sappiamo nulla delle sue. Inoltre spetta a lui la prima mossa. Non userà tattiche particolarmente sofisticate. Cercherà di sfondare qui a nord, di conquistare la capitale quanto più presto possibile e poi di spostare il fronte a sud e ad ovest. Non credo che per ora si preoccuperà del Regno dell'Est. Le Mura sono un notevole ostacolo per entrambe le parti. Dobbiamo aspettare, evitando di allarmarlo e di fargli anticipare l'attacco. Abbiamo bisogno di più tempo. Più si sentirà sicuro e più perderà tempo a rafforzare il suo esercito.»

«È questo che mi preoccupa.»

«Sire, in *questo* momento noi non abbiamo un esercito da contrapporre al Signore delle Ombre. Meglio radunare gli eserciti dei tre Regni al di qua delle Mura, a costo di trovarci di fronte un avversario due volte più temibile, che ritrovarci a fronteggiare un esercito più ridotto ma con le misere forze sulle quali possiamo contare ora. E poi si sta apprestando il Mese del Lungo Sonno. Dubito che attaccheranno adesso. È più probabile che attendano il disgelo. Nel frattempo noi potremmo concordare con Re Kasimir una serie di manovre militari per rafforzare l'esercito e addestrare i giovani senza insospettire il nemico, manovre da iniziare con l'arrivo della Stagione della Nascita, ovviamente. Se conduciamo le esercitazioni nella Rethia,

sul confine meridionale, l'Arcano non si insospettirà. Lasceremo qui la maggior parte dei veterani e delle truppe già addestrate portando a sud solo il minimo che ci possa servire ad addestrare i giovani. In caso di attacco le prime legioni potranno intervenire subito dando il tempo alle reclute di raggiungere la capitale.»

«Capisco. Nel tempo che le legioni di veterani raggiungeranno i Denti del Lupo le reclute si troveranno a proteggere la capitale. Ma cosa sarà delle altre città? Di Esh, di Clo? Sono troppo distanti dalla Rethia.»

«Una legione può raggiungere Clo dalla Rethia Superiore, in quanto ad Esh potrebbe essere raggiunta da due legioni di veterani di Re Kasimir che faremo attestare nell'Alta Astura. In quella zona ci sono stati ultimamente vari atti di brigantaggio e non sembrerà poi così strano che Kasimir mandi un paio di legioni a riportare l'ordine nella regione.»

«Sì, mi sembra una buona idea. Darò l'ordine che portino via il corpo del povero Aud. Vi lascerò il mio luogotenente più fidato, il Capitano Ash Macréd. Sarà lui a tenere i contatti fra voi e me d'ora in poi. Per nessun motivo dovrete più uscire da queste stanze. Sono stato chiaro? Tornerò a trovarvi saltuariamente per approfondire la strategia che avete delineato a grandi linee. Sapete, Maestro Ona, voi avreste dovuto fare la carriera militare. Ci sarà bisogno di buoni generali in futuro.»

«La ringrazio Maestà, ma ho paura che ci sarà ancor più bisogno di buoni maghi...»

«Come volete. Come diceva il mio vecchio, il libro di domani non è ancora stato scritto. A presto, Maestro Ona.»

«A presto, Maestà. A presto.»

Passarono poco più di due mesi. Una fredda mattina della seconda dodecade del Coniglio arrivò al Palazzo Reale Re Kasimir di Issah, del casato dei Baden, sovrano e signore del Regno del Sud. Quella sera stessa Kasimir e Sigismondo si incontrarono con Ona nel Castello di Stain. In effetti il motivo del viaggio di Kasimir a Loth era che il sovrano aveva il sospetto di una congiura di grosse dimensioni nel suo regno, capitanata addirittura, si diceva, da un consiglio dei massimi esponenti delle Gilde commerciali e degli artigiani. Per questo motivo, seppure a malincuore, Kasimir aveva lasciato temporaneamente il trono al figlio Nicolao e si era messo in viaggio per chiedere aiuto all'amico Sigismondo, in virtù dell'accordo siglato fra i Quattro Regni. Kasimir rimase decisamente sorpreso quando Sigismondo gli svelò cosa ci fosse realmente dietro alle macchinazioni che si stavano

estendendo non solo nel suo reame, ma in tutti e tre i Regni a nord delle Mura, la lunghissima catena montuosa che attraversava il continente da nord-est ad ovest tagliandolo di fatto in due.

Per circa un mese i due sovrani discussero assieme a Ona la strategia da adottare sia per reprimere eventuali focolai di rivolta, sia per preparare il più segretamente possibile un vasto esercito in grado di affrontare le Orde del Signore Oscuro. Nel frattempo erano arrivate le risposte da Re Fernando e Re Arrius. Come Sigismondo aveva previsto Fernando dava la sua completa disponibilità al Sovrano del Regno del Nord, seppure dimostrasse una certa perplessità per le notizie riferite. D'altra parte Sigismondo aveva cercato di rimanere il più generico possibile nella sua missiva, nel caso venisse intercettata dal nemico. Ad ogni modo, in quel periodo Fernando si trovava a Tamal, una graziosa cittadina sul Mare di Horda, quasi di fronte a Morgane, dall'altra parte del Golfo di Herbane. Lì il Re aveva una residenza nella quale si recava saltuariamente quando voleva rilassarsi un po'. Grazie alla fortunata coincidenza, in quattro mesi il Sovrano dell'Ovest avrebbe potuto raggiungere i suoi pari del Nord e del Sud al Castello di Stain. Alquanto sorprendente fu invece la missiva di Re Arrius. Diceva semplicemente: «Siamo al corrente». Il messaggero riferì che il sovrano non aveva detto nient'altro né aveva accennato a un suo possibile arrivo a Loth per riunirsi agli altri tre monarchi.

Per evitare che i ribelli si insospettissero, Kasimir aveva dato l'ordine che la sua carrozza tornasse a Issah con la scorta, in modo che il nemico pensasse che il Re fosse tornato nel suo Regno. Un uomo di Gwydeon, opportunamente camuffato, prese posto nella carrozza reale al posto del sovrano. Il Principe Nicolao, avvertito dello stratagemma, avrebbe coperto l'assenza del padre una volta che la carrozza fosse arrivata nella capitale del Regno del Sud, affermando che si era preso una brutta infreddatura durante il viaggio di ritorno.

Nel frattempo Ona aveva studiato con le dovute cautele la Lama Nera. In effetti i suoi peggiori timori si erano rivelati fondati. La lama era veramente il ricettacolo di una Crisalide, o qualcosa di molto simile, forse una mutazione. Un oggetto del genere poteva mantenere indefinitivamente un demone di media potenza su quel piano, purché regolarmente nutrito con l'energia vitale di esseri umani. Non era un'arma che avrebbe potuto essere usata da un uomo, non a lungo, almeno, e probabilmente non avrebbe potuto comunque uccidere l'Arcano, come Ona aveva giustamente intuito ancor prima di aver visto la spada, diversi mesi prima. Eppure un'idea si sta-

va insinuando nella mente del giovane mago, un'idea pazzesca e allo stesso tempo geniale, un'idea che il suo cuore rifiutava ma alla quale la mente non accettava di rinunciare. In breve quell'idea divenne una fissazione, anche se il mago fece molta attenzione a non far trasparire nulla nei confronti di chi gli stava intorno. Ona iniziò a passare molte ore chiuso nel suo studio ad analizzare tutti i testi di magia nera che il sovrano riusciva a procurargli, finché un giorno trovò il testo che cercava. Ora sapeva cosa doveva fare, ma non sapeva quando avrebbe dovuto farlo. Sperava mai.

In quanto a Messala, da quando aveva usato la spada, si era rinchiusa in una sorta di isolamento volontario. Se ne stava sempre più spesso in cima alla torre dove era posto l'osservatorio astronomico e dove passava le ore a leggere o ad osservare il panorama. Aveva anche iniziato a disegnare. Aveva trovato infatti delle vecchie pergamene utilizzate troppe volte perché ci si potesse continuare a scrivere sopra, le aveva raschiate e usando un pezzetto di carboncino aveva iniziato a disegnare il paesaggio che si vedeva dalla torre. All'inizio non era venuto fuori un granché ma poi, a furia di provare, i disegni erano diventati sempre più precisi tanto che un giorno Ona, senza dire nulla, aveva fatto trovare alla ragazza, in cima alla torre, un involto contenente una decina di fogli di carta nuovi. Quella stessa sera Ona aveva trovato sulla scrivania un disegno. Era una grande pianura, interrotta qua e là da macchie di alberi e da qualche collina, mentre sullo sfondo si vedeva l'inconfondibile profilo della catena montuosa nota come i Denti del Lupo. Il cielo era scuro, nuvoloso, con sprazzi di gesso bianco a rappresentare lampi e i riflessi luminosi delle cime innevate. Sui monti le nuvole si riunivano a formare una macchia scura che si allargava a destra e sinistra come un mantello mentre al centro prendeva la forma di un cappuccio in mezzo al quale c'era solo un ovale nero come la notte, a rappresentare la minaccia del Signore Oscuro. Era un disegno molto bello e allo stesso tempo inquietante. Ona si chiese se fosse solo frutto della fantasia della ragazza o se in qualche modo il contatto con la Lama avesse fissato nella sua mente quell'immagine di assoluta malvagità.

Oramai erano mesi che i due non si parlavano più. Anzi, Messala non parlava con nessuno. Scendeva solo la mattina, a prendere la cesta di viveri che Ona le faceva trovare ai piedi della scala a chiocciola che portava all'osservatorio, e un paio di volte durante il giorno per recarsi alla latrina o per fare qualche esercizio nella sala d'arme posta sull'altro lato dell'ala a loro riservata, la cosiddetta Sala dei Trofei, così chiamata a causa dei tanti trofei di caccia che adornavano le sue pareti.

I mesi successivi furono un susseguirsi di riunioni e preparativi. Kasimir aveva spostato ben tre legioni nell'Alta Astura, altre otto partecipavano alle esercitazioni nella Rethia Inferiore mentre sei prendevano parte a quelle nella Rethia Superiore; infine una era stata dislocata addirittura nella Karia Inferiore, a meno di dodici leghe da Clo. In tutto erano state mobilitate ben diciotto delle trenta legioni di cui disponeva il sovrano del Regno del Sud. Più precaria era la situazione a Nord. Dopo la fine della Guerra il Regno del Nord aveva avuto diverse difficoltà a ricostituire l'esercito, anche perché la maggior parte degli uomini sopravvissuti era impegnata nella ricostruzione. Re Sigismondo poteva contare quindi solo su dodici legioni in tutto, usate prevalentemente per sorvegliare i confini e mantenere l'ordine nel territorio. L'obiettivo era quello di costituirne almeno altre otto da affiancare a quelle esistenti. Sei sarebbero state posizionate a nord, come prima linea, tre nella Marca Assiana, due tra Iph'alet e Iph'erat, alle pendici orientali dei Denti del Lupo, quattro sarebbero rimaste a protezione della capitale mentre le restanti cinque, composte per lo più da reclute, sarebbero rimaste nella Rethia Superiore come riserva.

Sia le legioni del Sud che quelle del Nord erano organizzate allo stesso modo, retaggio della perfetta organizzazione dell'antico Impero Avoniano. Ogni legione era composta di sedici coorti le quali a loro volta erano formate da quattro manipoli di due centurie ciascuno. Dato che ogni centuria era formata da settantadue uomini, una legione poteva contare su ben 9216 fanti, ai quali si aggiungevano almeno altri duemila uomini fra addetti ai rifornimenti, fabbri, artigiani, cuochi e guaritori. Ad ogni legione era inoltre assegnato un Mago della Guerra il quale comandava una squadra di altri sei maghi combattenti e nove maghi di supporto. Questi ultimi avevano varie specialità. Gli empatici si occupavano degli interrogatori, i Maghi della Vita sostenevano i guaritori nei casi più disperati, quelli del Tempo utilizzavano la loro magia per nascondere le manovre della legione al nemico con incantesimi di nebbia o rallentare l'avanzata delle truppe avversarie con sporadici temporali che inzuppavano il terreno e rendevano difficile procedere a fanti, cavalli e carri. In generale la Magia aveva comunque un ruolo secondario nelle strategie militari, dato che erano pochissimi gli incantesimi che potevano interessare vaste zone del campo di battaglia ed era arduo mantenerli a lungo. Più che altro era utilizzata a scopo di spionaggio e per proteggere il quartiere generale da eventuali incursioni. Solo in casi rarissimi poteva capitare che un Mago della Guerra scendesse in campo.

Sebbene la Fanteria del Nord fosse meno consistente di quella del Sud, Re Sigismondo poteva contare su ben tre divisioni a cavallo contro una sola di Re Kasimir. I Getìni erano infatti provetti cavalieri e avevano forse i migliori cavalli da guerra che si potessero trovare su Kios. Ogni divisione era composta da sedici squadroni, ciascuno formato da tre torme di sedici cavalieri, per un totale di ben 768 cavalieri ai quali si aggiungevano almeno un migliaio di uomini fra stallieri, scudieri e fabbri. In tutto, quindi, i due sovrani avevano due divisioni di cavalleria pesante e due di cavalleria leggera.

Quando l'ottavo giorno del Serpente Re Fernando arrivò al Castello di Stain, l'Armata dei Quattro Regni poteva già contare su oltre quartrocentosessantamila fanti e tremila cavalieri. Ci volle un po', tuttavia, per convincere il Sovrano del Regno dell'Ovest a mettere a disposizione le sue truppe, anche perché, come avevano già rivelato le spie di Gwydeon, non sembrava che per il momento l'influenza di Dagg Elath si fosse estesa significativamente a occidente. Alla fine il Re cedette e promise che avrebbe mandato almeno sei legioni di fanti, una di lancieri - formata da quattro coorti, invece che da sedici - e una divisione di cavalleria leggera. Anche Fernando rimandò indietro carrozza e scorta, come aveva già fatto Kasimir. Era fondamentale che nessuno sapesse della presenza contemporanea di tutti e tre i Re nella Tenuta.

Nel frattempo Garreth era tornato a Morgane e aveva preso contatto con il suo vecchio Maestro. Durante il periodo in cui era stato a Loth la situazione si era deteriorata parecchio. Il Consiglio dei Sette si era praticamente spaccato in due fazioni, una fedele al Re e alla Regola, l'altra alleata con il Signore Oscuro. Pochi ancora comunque conoscevano chi c'era dietro a questi avvenimenti. La maggior parte vedeva in quella situazione un periodo di crisi della Gilda caratterizzato da divisioni interne e giochi di potere.

Garreth spiegò a Otan la situazione e lo avvisò che si preparasse a contrastare la fazione avversaria con l'aiuto dello stesso sovrano. Quando fosse arrivato il segnale, i membri della Mano fedeli al Re avrebbero dovuto attaccare e distruggere i traditori, affiancati da una trentina di manipoli addestrati alla guerriglia che Re Kasimir avrebbe messo a disposizione dei Lealisti.

Ormai tutto era pronto. Si trattava solo di decidere quando agire. Il come era ormai deciso. Adesso toccava al Nemico fare la prima mossa.

Capitolo XIX

«Dobbiamo agire ora!»

Sigismondo era furioso. Era lui, in fondo, quello che rischiava di più. Loth era a meno di venti leghe dai Denti del Lupo e in caso di attacco sarebbe stata la prima città dei Quattro Regni di una certa importanza a trovarsi sotto assedio. Anche Esh, sulla costa occidentale, era molto vicina alla catena montuosa che divideva il Regno del Nord dai Territori Settentrionali, abitati prevalentemente da Vàkkar e avventurieri di ogni razza, tuttavia Loth era collegata ai Denti del Lupo da quello che restava della Via Eporea e inoltre il terreno lungo la costa occidentale era molto più accidentato. Per l'esercito dell'Arcano arrivare a Loth sarebbe stato uno scherzo se le legioni non fossero riuscite a fermarlo nella Piana Ressiana.

«Non possiamo aspettare che attacchino per scoprire le carte. Dobbiamo liberare i Regni dai traditori. Dobbiamo sapere di chi ci possiamo fidare e di chi no!»

«Non è così semplice, Sire» rispose Ona con il tono di chi ripeteva per l'ennesima volta un discorso già fatto. «Se imprigioniamo o facciamo giustiziare i traditori finiremo per scatenare una guerra civile. La maggior parte dei congiurati non hanno la più pallida idea di chi c'è realmente dietro al malcontento. Molti pensano di combattere una tirannia e agire in questo modo non farebbe altro che portare dalla loro parte gli indecisi.»

«Ma non possiamo neanche aspettare che il nemico attacchi, anche perché a quel punto dovremo comunque bloccare i suoi alleati all'interno dei Quattro Regni. E come lo giustificheremo allora? E soprattutto, come faremo a sostituire in breve tempo generali, capi delle corporazioni, maghi, ministri e tutti quelli che hanno un posto di responsabilità e che si sono coalizzati dalla parte dell'Oscuro?» replicò Re Kasimir.

«Re Kasimir ha ragione.» intervenne Gwydeon. «Finora siamo riusciti a contenere i danni eliminando in qualche modo i più pericolosi o mettendoli in condizione di non nuocere, ma la battaglia si è sempre svolta in sordina. La maggior parte della popolazione neanche sa quello che sta succedendo. Se tuttavia la situazione dovesse precipitare dovremo intervenire comunque pesantemente in tutte le organizzazioni dei Quattro Regni e non avremo il tempo di spiegare il perché, specialmente con il nemico che ci attacca alle porte. Rischieremmo comunque di spaccare le corporazioni e soprattutto l'esercito. Alcune legioni sono leali soltanto ai loro comandanti e noi già sappiamo che non sono tutti affidabili.»

«E allora? Cosa suggerite?» domandò il mago mettendosi di fronte all'ex-generale.

«La mia rete di spie ha individuato tutti i personaggi più influenti che sono stati corrotti nelle corporazioni e nell'esercito. Altrettanto ha fatto il mio pari nel Regno del Sud, il consigliere Ulric. Abbiamo anche avuto modo di individuare chi ci è fedele e potrebbe prendere il posto dei traditori, una volta neutralizzati, così come quelli che all'interno della congiura non sanno chi stia realmente dietro a tutto questo e che sicuramente tornerebbero dalla nostra parte se scoprissero la verità. I veri traditori sono molti meno di quello che si pensa. Il problema è convincere gli altri che le cose stanno diversamente da come credono.»

«Non sarà facile.»

«No, ma non è neanche impossibile. Molti congiurati hanno ancora grande fiducia in coloro che stanno dalla nostra parte, tanto che ultimamente parecchi hanno fatto marcia indietro, rendendosi conto che quanto era stato detto loro non corrispondeva a verità. Il momento è favorevole, la congiura ha il fiato corto. Passato il primo momento di entusiasmo i più svegli hanno cominciato a ragionare e si sono resi conto che c'era qualcosa che non andava. La propaganda dell'Oscuro non sta facendo più proseliti, anzi, in alcuni casi abbiamo un'inversione di tendenza.»

«Allora cosa proponete, Gwydeon?» lo interruppe Sigismondo che nel frattempo si era un po' calmato.

«Innanzi tutto dobbiamo dire la verità. No, aspettate un momento...» disse il segretario del Re alzando la mano, quando il sovrano accennò a protestare vivamente a quelle parole. «Lo so che si scatenerebbe il panico. Non sto dicendo di dire *tutta* la verità, anzi, non sto neanche dicendo di raccontare le cose come stanno effettivamente. Quello che ho in mente è una sorta di contro-propaganda. In pratica, iniziamo a mettere in giro la voce che c'è un non meglio precisato nemico esterno che sta cercando di indebolire i Quattro Regni, che questo nemico ha pagato profumatamente molti capi corporazione per tradire i loro sovrani. Cerchiamo di indebolire la loro posizione, di far leva sui dubbi e sui sospetti che già serpeggiano fra i congiurati. Nel frattempo iniziamo a contattare chi ci è fedele e potrebbe sostituire i traditori; diciamo loro la verità, quella vera, questa volta. Non tutta, comunque: quello che serve. A questo punto potremmo iniziare ad arrestare alcuni dei traditori, quelli più deboli, certamente i meno influenti, e a farli parlare in modo da confermare così ulteriormente le voci che noi stessi abbiamo messo in giro. Se agiamo così, conto che nel giro di tre, quattro

mesi al massimo, avremo ridotto le file dei congiurati almeno della metà, se non di più. A questo punto arrestiamo gli altri e sveliamo la congiura. In questo modo renderemo edotto il popolo del pericolo che minaccia i regni, dimostrando tuttavia di esser già riusciti a tamponare il primo attacco. Non è necessario per il momento parlare dell'esistenza di un esercito nemico pronto ad attaccare il Regno.»

«Uhm... A prima vista sembrerebbe un ottimo piano. In effetti, se contrattaccassimo all'inizio della stagione fredda sarebbe ben difficile per il Nemico intervenire in aiuto dei suoi alleati. Non ha attaccato lo scorso anno, quando il clima era favorevole, non attaccherà certo con il prossimo gelo. Ma da qui alla Stagione del Lungo Sonno ci sono ben sei mesi. Cosa dovrebbe impedire al Nemico di attaccarci ora?»

«Noi.»

«Chi...? Re Arrius! Come avete fatto a entrare?»

«Sono pochi i posti dove io non possa entrare, Re Sigismondo. Spero mi vorrete scusare se non mi sono fatto annunciare ma ho ritenuto più opportuno tenere nascosto il più possibile il mio viaggio qui nel Regno del Nord.»

«E lo ha fatto molto bene, Maestà» intervenne Gwydeon. «A me risulta che Lei sia ancora nel Palazzo dei Ciliegi, a Seaxa.»

«Oh, quello... Un piccolo trucco per nascondere la mia venuta qui. E poi al popolo non fa piacere sapere che il proprio Re si trova a oltre 80 leghe di distanza. Fa venir loro strane idee...»

«E così siamo tutti qua, tutti e quattro i sovrani dei Quattro Regni. Bene. Questo è un buon auspicio per l'anno nuovo» esclamò Sigismondo visibilmente sollevato.

«Perché *Voi*, Sire?» lo interruppe Ona.

«Cosa?»

«Stavate dicendo che il Nemico non attaccherà perché Voi lo impedirete. Ho capito bene?»

«Sì, avete capito benissimo Maestro Ona.»

«Avanti allora, cosa aspettate a parlare!» esclamò con un tono esasperato Re Fernando, che non era mai stato particolarmente diplomatico nel trattare con i suoi pari.

«Non avreste una tazza di tè caldo per un viandante infreddolito, prima?» chiese Arrius lisciandosi la lunga barba bianca con un sorriso.

«Oh, ma certo, certamente. Scusate se abbiamo dimostrato di essere inospitali, ma questa cosa, beh, insomma... sono mesi che stiamo...» Sigi-

smondo si diresse verso la porta della stanza, l'aprì e disse qualcosa a una delle guardie che stava fuori. «Arriva subito. Tè e biscotti appena sfornati per tutti. In realtà avevo già dato disposizioni al cuoco ma me ne ero completamente dimenticato e avevo dato ordine di non disturbarci per nessun motivo.»

«Comprendo perfettamente. Anche noi abbiamo dormito poco in questi mesi. Forse vorrete sapere che cosa abbiamo scoperto?»

«Prego, si accomodi, Sire» disse Gwydeon porgendogli una poltroncina senza braccioli e con un largo schienale avvolgente, tipica del Satàn del Mordài.

«Grazie. Allora... da dove iniziare? Immagino sappiate dei massacri avvenuti una dozzina di anni fa nei Territori del Nord. In realtà era già da diverso tempo che il mio casato teneva d'occhio quella zona, fin da quando mio padre scoprì che un grande potere si era stabilito oltre il Cristallo Azzurro, nell'Isola di Horsa.»

«L'Isola di Horsa? Dunque è lì che...»

«Per favore. Non interrompetemi. Tutto a suo tempo.»

«Dicevo... Ah, ecco il tè!» esclamò Arrius voltando la testa verso la porta. Un attimo dopo si sentì bussare. Gwydeon andò ad aprire e fece entrare nella stanza la governante con un carrello sul quale era posta una grande teiera di ceramica blu e sei splendide tazze dello stesso materiale. Sotto c'era un vassoio con diversi biscotti freschi, alcuni decorati con frutta candita, altri con pezzetti di frutta secca.

«Bene, ci voleva proprio. Le mie ossa sono congelate come il Dito di Oki.»

«Prego, Maestà. Si serva pure» disse Gwydeon porgendo al vecchio re il vassoio con i pasticcini. Poi, mentre l'ex-generale serviva il suo sovrano e gli altri ospiti, Arrius continuò il suo racconto.

«Allora, era già da un po' che tenevamo un occhio su quella zona, quando, circa quindici anni fa un mio vecchio amico, appena tornato dalla Penisola di Cora, dove era alla ricerca degli ultimi esemplari di Troll, mi raccontò di un fatto strano. Era stato in un villaggio sperduto situato quasi di fronte alla Falce del Nord, quando aveva visto arrivare un grosso *draken* nel piccolo porto dei pescatori. Non che un *draken* sia qualcosa di insolito, da quelle parti, ma quello era almeno una volta e mezzo più grande del più grande *draken* che avesse mai visto ed era completamente rivestito di ossa di balena. Ai lati della prua aveva due lunghi denti di narvalo e il cassero di poppa era stato ricavato a partire da una grossa mascella di capodoglio.

Insomma, era davvero impressionante. Quello che tuttavia lo impressionò di più fu l'aura di potere che sembrava provenire dalla cabina di poppa. Il mio amico non vide mai il comandante di quella nave, ma tale fu la sensazione di malvagità che decise di lasciare subito il villaggio. Qualche mese dopo tornò sul posto perché aveva bisogno di un passaggio verso Etzabel, 24 leghe più a sud, ma non c'era più niente. Non era solo sparito il villaggio ma non c'erano neanche i resti delle case, nulla che indicasse che lì una volta fosse sorto un abitato. Al mio amico ci volle parecchio per tornare a Etzabel. Alla fine riuscì a trovare un cacciatore che lo accompagnò in quella città con la sua slitta in cambio di non so quali erbe o pozioni.»

«Un intero villaggio scomparso. Sembra una di quelle favole che si raccontano ai bambini prima di metterli a letto.»

«In realtà non è esatto dire che non trovò niente. Qualcosa in effetti trovò. Una pietra o qualcosa che assomigliava a una pietra. Era piuttosto grande e aveva un foro, come se fosse stata appesa a qualcosa. Un po' troppo pesante per essere appesa al collo di un uomo, in effetti, ma...»

«... non abbastanza per non essere indossata da un demone di grosse dimensioni» concluse per lui Ona.

«Esattamente. Anche se arrivammo a questa conclusione solo molto tempo dopo, quando il mio amico venne appunto a trovarmi e insieme andammo da un vecchio mago evocatore che vive a nord di Urras, in una vecchia baita di montagna. Era un ricettacolo, come avrete certamente capito, probabilmente il precursore di quel pericoloso oggetto che tenete chiuso nel baule là in fondo, Maestro Ona» disse Re Arrius rivolgendosi al mago e facendo un breve cenno con il capo in direzione di un grosso baule scuro chiuso con due lucchetti.

«Voi come fate a... Oh, lasciamo perdere. Scusate. Continuate pure.»

«Grazie. Allora, stavo dicendo? Ah, sì, che si trattava di un ricettacolo. All'inizio non considerammo la cosa preoccupante, ma poi venimmo a sapere degli altri massacri e così mandammo alcuni dei nostri a investigare. Solo uno tornò. Terrorizzato. Aveva visto la Fucina.»

«La Fucina?» lo interruppe Kasimir.

«Così abbiamo chiamato il luogo dove l'Oscuro sta forgiando le sue lame. Si trova in un posto imprecisato della Penisola di Cora. L'uomo non seppe dirci esattamente dove e, nonostante facessimo diversi tentativi con vari incantesimi, non riuscimmo mai a localizzarla. Comunque è lì che Dagg Elath prepara il suo esercito.»

«Dèi della Vana Speranza! Quanti sono? Come sono armati?» lo inter-

ruppe Sigismondo.

«Calma, non così in fretta... Lì forgiano solo le spade, le armature e altre armi. L'Oscuro non ha ancora chiamato a sé il suo esercito. Lo farà solo quando si sentirà pronto. Per ora sta preparando solo le armi e per farlo usa Troll e umani, per lo più schiavi catturati dai Vàkkar. Al momento ha solo qualche migliaio di mezzi-demoni che sta addestrando a comandare le sue truppe. Quando sarà il momento aprirà le porte degli Inferi per chiamare a sé il suo esercito.»

«Le porte? Quali porte?»

«L'Oscuro ha scoperto nella penisola un antico luogo di potere dimenticato. Grazie a un potente incantesimo e a una chiave che ha trovato nell'Isola di Horsa, è in grado di aprire una porta fra questo mondo e il piano dove vivono i *moloch.* Si tratta di demoni molto forti, quasi del tutto insensibili al dolore e non particolarmente intelligenti, ma non per questo meno pericolosi. L'Arcano ha incrociato fra loro alcuni *moloch* e degli esseri umani creando degli ibridi spaventosi, i *roghun.* Saranno loro i generali e i capitani del suo esercito. Sono astuti e crudeli come solo un essere umano può essere e allo stesso tempo nelle loro vene scorre il sangue degli inferi. Non hanno bisogno di talismani o altri mezzi per restare in questo mondo, loro, ma non sono forti come i *moloch* e soprattutto non sono così stupidi, il che non li rende certo adatti a fare da carne da macello. Insieme formeranno un esercito micidiale. È per questo che abbiamo iniziato le azioni di sabotaggio.»

«Sabotaggio? Cosa volete dire?»

«All'inizio avevamo mandato alcuni dei nostri migliori Maghi della Guerra per cercare di uccidere l'Arcano o quantomeno alcuni dei suoi *roghun* più pericolosi, quelli destinati a guidare le schiere dell'Orda. Ci vuole molto tempo per creare un mezzo-demone e se fossimo riusciti ad uccidere i migliori avremmo ritardato di molto l'attacco. In breve, tuttavia, ci rendemmo conto che era una battaglia persa in partenza. Nonostante avessimo fatto addestrare i nostri Maghi per un anno intero presso la Mano di Oxa, nessuno di loro tornò indietro, anzi, uno fu addirittura catturato vivo e trasformato in un mezzo-demone dal Signore delle Ombre. Anzi, dovrei dire una, visto che era un'incantatrice. Si chiamava Gwenna ed è... no, era la figlia di mio fratello, ma dopo la trasformazione ha preso il nome di Medebh e sarà lei a comandare l'Orda.»

«Medebh... Non ho mai sentito questo nome. Ad ogni modo mi spiace per vostra nipote.»

«Oh, non è stata la prima vittima di questa guerra e non sarà l'ultima. Avremo modo di piangere ancora molte delle persone che ci sono care. Piuttosto, speriamo solo che qualcuno sopravviva per farlo veramente. Ad ogni modo l'attacco frontale aveva solo dato al Nemico un'arma in più per combatterci, per cui cambiammo tattica. Per costruire le lame nere sono necessarie grandi quantità di ambra nera e di altre sostanze, così come serve il ferro per le armi e le corazze, la tela per le tende, il rame per le pentole, il legno per le aste delle lance e per gli archi. Insomma, metter su un esercito da zero richiede molte risorse e ben poche sono quelle che si possono trovare nei Territori Settentrionali. Persino il legno scarseggia o non è della qualità giusta. La maggior parte delle materie prime arrivano a Cora via mare, soprattutto con i *draken* dei Vàkkar. Così cominciammo ad intercettare i rifornimenti e a catturare e ad affondare le imbarcazioni.»

«Ma, non capisco... perché non ci avete detto nulla?»

«Perché non sapevamo se potevamo fidarci. Le nostre spie ci avevano informato che Dagg Elath oramai controllava una buona parte delle posizioni di maggior potere negli altri tre regni. Noi ci eravamo salvati, sia perché siamo più distanti, sia per le caratteristiche diciamo, peculiari, della nostra società. Ma per quello che ne sapevamo noi i Regni del Nord, del Sud e dell'Est erano da considerare perduti. Solo di recente ci è giunta notizia della costituzione di una rete clandestina il cui scopo è bloccare l'influenza del Signore delle Ombre nelle vostre corporazioni, nell'esercito, persino a corte. Dopo aver ricevuto la Vostra lettera ho avuto la conferma che i Quattro Regni potevano ancora combattere insieme e che c'era la possibilità di bloccare l'attacco a nord, forse addirittura di ricacciare il Nemico oltre i Denti del Lupo. Ecco perché sono qui.»

«Dunque è per questo che l'Oscuro non ha ancora attaccato. Siete stati voi!»

«Sì, ma adesso le cose si sono complicate. La nostra flotta è prevalentemente mercantile. Anche adattate, le nostre navi non possono competere con navi da guerra. Sono un paio di mesi che non riusciamo più a bloccare i rifornimenti, anzi, abbiamo subito gravi perdite. L'Oscuro ha richiamato a sé tutti i Vàkkar dei Mari di Cristallo e ora dispone di una flotta agguerrita. Per fortuna non è formata da molte navi - non è affatto una flotta invincibile - ma quelle che ha sono più che sufficienti per scortare e difendere le navi da carico con i rifornimenti.»

«Beh, io potrei darvi una mano» intervenne Re Fernando. «La mia flotta da guerra è la più potente dei Quattro Regni. Abbiamo sia i saracchi, robu-

sti vascelli da guerra a vele quadre e triangolari, che le frenelle, veloci imbarcazioni in grado di stringere il vento e di impegnare il nemico anche in condizioni altrimenti proibitive. Siamo stati noi a sviluppare il bordeggio durante la Grande Guerra, ricordate?»

«Veramente io ricordo che durante la Grande Guerra ci furono sì e no solo un paio episodi di battaglia in mare aperto, e neanche particolarmente significativi...» replicò stizzito Re Kasimir.

«Beh, non fu colpa nostra se l'Usurpatore praticamente non aveva una flotta e quasi tutta la guerra si svolse a terra» ribatté Fernando «Comunque adesso una flotta avversaria c'è, per cui rinnovo l'offerta: può servirvi il nostro aiuto?»

«Direi proprio di sì. Il problema è che la vostra flotta è dislocata nel Mare di Hanares, se non sbaglio, mentre buona parte dei rifornimenti giungono a Cora dall'Isola di Spera attraverso l'Istmo di Fern e da lì ai Mari di Cristallo. Noi in genere intercettiamo le navi che vanno da Spera a Fern. A voi ci vorrebbe troppo per arrivare nel Mar Sereno.»

«Non c'è ne sarà bisogno. In realtà abbiamo due delle cinque squadre dislocate nel Golfo di Hissena. A una velocità di circa 8 leghe al giorno potrebbero raggiungere il Cristallo Azzurro nel giro di una ventina di giorni. La mia ammiraglia è al largo di Esh. Se mandate subito un corriere potrebbero partire al massimo tra due dodecadi.»

«Posso fare di meglio. Posso mandare un messaggio con un piccione viaggiatore. Arriverà in meno di due giorni.»

«Ah, se solo potessimo usare il Pozzo...» sospirò Ona.

«Niente magia, per il momento» replicò secco Arrius. «Non solo sarebbe troppo facile da intercettare o da bloccare, ma qualcuno potrebbe usarla per far credere al destinatario che il messaggio provenga da noi. Ho dato ordine ai miei di usare mezzi più convenzionali, magari più lenti, ma più sicuri.»

«Sì, lo so. Abbiamo fatto anche noi lo stesso, specialmente se si considera che il Patriarca di Loth è dalla parte del Signore delle Ombre.»

«Allora, se siamo tutti d'accordo faccio mandare subito un messaggio a Esh. Se riusciamo a bloccare l'Arcano ancora per un po' potremmo arrivare alla stagione fredda e questo ci darebbe ancora un po' di respiro» concluse Sigismondo.

«D'accordo» fece Re Fernando.

«Sì, d'accordo» rispose a sua volta Re Kasimir.

Re Arrius si limitò a un cenno col capo.

«Io nel frattempo mi occuperò della contro-propaganda» disse Gwydeon.

«Re Sigismondo?»

«Sì, Maestro Ona? Qualcosa che non va?»

«No, è solo che... potrebbe mandare un messaggio anche a Morgane? Volevo chiedere a Aggart di tornare qui al castello. C'è qualcosa di importante che gli devo dire.»

«Il tuo amico è già a Issah, ragazzo. È partito due mesi fa e credo stia già tornando qui» lo interruppe Gwydeon. «L'ho saputo proprio stamane dai miei informatori. Stavo per dirtelo ma poi l'arrivo di Re Arrius me lo ha fatto passare di mente.»

«Allora sarà qui fra pochi mesi?»

«Sì, credo che arriverà all'inizio della Stagione della Semina. Di cosa si tratta?»

«Niente. Cioè, è una cosa che riguarda solo lui... per ora.»

Gwydeon scambiò uno sguardo con Sigismondo ma non replicò. Entrambi avevano imparato a fidarsi del mago. In fondo era grazie a lui se ora erano tutti lì. A lui e ad Aggart, ovviamente.

«Allora aggiorniamo la riunione a domani. Siamo tutti stanchi e ci sono ancora molte cose da discutere. Venite Re Arrius, farò subito preparare le stanze per Voi e per il vostro seguito.»

Quando furono usciti tutti Ona si sedette con un sospiro dietro alla scrivania sulla quale aveva lavorato ininterrottamente per mesi. Dunque la guerra era già iniziata, in realtà. Mentre lui e Aggart cercavano di opporsi alle trame del nemico all'interno del Regno Settentrionale e di quello Meridionale, Arrius aveva già iniziato la sua guerra personale contro l'Oscuro affondandone le navi. Non erano soli, non lo erano mai stati. Avrebbe dovuto sentirsi più sollevato, eppure non riusciva a non pensare... Forse non sarebbe stato necessario... O forse sì.

Quando l'uomo entrò nella stanza gli altri erano già seduti ai loro posti.

«Stavamo per iniziare» disse il vecchio seduto a capotavola.

«La prudenza non è mai troppa, specialmente in questo periodo. O forse vuoi che la guardia scelta del Re venga a farci visita? Magari potremmo offrire loro qualcosa da bere.»

«Smettetela voi due. Lui avrebbe dovuto attaccare tre mesi fa. Dov'è? Cosa sta succedendo? Ho il fiato sul collo. Ormai non riesco più a tenere sotto controllo il mio comandante in seconda. Credo sospetti qualcosa.

Anche fra gli uomini serpeggia il malcontento. Molti non sono più convinti che ribellarsi al Re sia la cosa giusta. Se continua così non posso garantire che la Terza Legione starà dalla nostra parte quando attaccheremo il Palazzo.»

«La Terza Legione? Abbiamo quasi perso Morgane e in quanto ad Issah, non credo che reggerà a lungo. Moth Erbai si può dire che non l'abbiamo mai avuta e Sora è troppo distante: non ci sarà di alcuna utilità. Dall'est non abbiamo più notizie. Ho il sospetto che lì la congiura sia finita ancora prima di cominciare.»

«Ma come è potuto succedere tutto ciò? Avevamo praticamente i Regni del Nord e del Sud nelle nostre mani e ora ci troviamo ad arrancare.»

«Sospetto che Re Sigismondo sappia della congiura. Da alcuni mesi a questa parte passa troppo tempo al Castello di Stain e sospetto che non sia solo. Re Kasimir non è a Issah e Re Fernando è chiuso da mesi nella sua residenza stagionale a Tamal. Un informatore mi ha detto che sono mesi che la servitù non lo vede uscire dalle sue stanze. In quanto a Re Arrius, per quello che ne sappiamo è ancora a Seaxa. La rete clandestina che si oppone alla congiura è forte più che mai, nonostante la scomparsa di Gwydeon. Ho il sospetto che sia ancora a Loth e che da qui diriga la sua organizzazione.»

«E il mago?»

«Ona Ettài? Non se ne sa più nulla. Scomparso anche lui.»

«Se penso che li avevamo quasi presi!»

«Quasi. Con i *quasi* non si vincono le guerre. Se mi aveste ascoltato quando...»

«Basta, ora! Inutile recriminare. La domanda ora è: cosa facciamo? Se Re Sigismondo sospetta qualcosa dobbiamo neutralizzarlo prima che faccia la sua mossa. Non sappiamo di chi sospetta ma ultimamente si è negato un po' troppo spesso ai miei inviti a incontrarlo con la scusa di avere pressanti affari di Stato. Anche il suo mago di corte non è più riuscito a parlarci nelle ultime sei dodecadi. Credo sospetti del Magistero.»

«E anche della Gilda dei Mercanti. Quell'incontro sui dazi nei confronti delle merci provenienti dall'est... Insomma, era tutto deciso e invece lo ha rimandato già due volte.»

«La situazione è grave. Cosa facciamo?»

«Attacchiamo.»

«Sì, attacchiamo.»

«Issah non è pronta e ci sono problemi anche...»

«Non importa. Una volta caduta Loth il più sarà fatto. Daremo la possibilità al Maestro di arrivare facilmente fino alle Terre degli Elfi Azzurri. Lì scatenerà le sue Orde. Una volta spostato il fronte nella Rethia e nell'Astura Issah non potrà resisterci. A quel punto potremo pensare al Regno Occidentale. In quanto a quello Orientale, le Mura proteggono noi quanto loro. Ci sarà tempo per quei mangiacipolle.»

«Il punto è, se prendiamo Loth, quanto potremo tenerla prima che Lui arrivi?»

«La terremo quello che serve. Una volta eliminato quel bastardo del Re, e lo dico in senso stretto, nessuno potrà opporsi al Consiglio. La Terza e la Quarta Legione sono con noi. Il comandante della Seconda è fedele al Re ma il suo luogotenente è con noi, e così anche la metà degli ufficiali. La Prima... beh, a quella ci penseranno le altre legioni. Prendere Loth non sarà difficile. Tutte le altre legioni sono state spostate in altre regioni per contenere le azioni di brigantaggio o per partecipare alle esercitazioni con quelle di Re Kasimir.»

«Già, le esercitazioni... Non vi sembrano strane tutte queste esercitazioni? E le nuove legioni? Perché proprio ora?»

«Un servitore di Gwydeon mi ha fatto avere alcune carte su cui lui e il Re lavoravano da mesi. Sembra che Re Sigismondo avesse in piano già da tempo di ricostituire l'esercito com'era prima della Guerra. Sapete anche voi quanto ci tenga il Re a rinverdire i vecchi fasti dell'Impero. È solo una sfortunata coincidenza. Ad ogni modo quelle reclute non resisteranno un giorno alle Schiere dell'Orda. È solo questione di tempo.»

«A me sembra che il tempo non giochi a nostro favore. Le Orde devono attaccare ora! Altrimenti se ne riparla fra nove mesi.»

«D'accordo. Informerò il Maestro. Voi intanto non fate nulla. Mantenetevi defilati. Dobbiamo avere pazienza ancora un po', soltanto un altro po'...»

Branno illuminava le cime degli alberi di un bianco splendente quella notte, mentre Rianno dava alle nuvole una colorazione rossastra, quasi un presagio di sangue. Garreth smontò da cavallo a poche braccia dall'ingresso del passaggio che portava all'interno del Castello di Stain. Era ancora stordito dall'incredibile cavalcata che lo aveva portato da Sulah a Loth in soli dodici giorni. 65 leghe in una dodecade, oltre cinque leghe al giorno! Aveva cavalcato per quasi dieci ore ogni giorno... e sempre con lo stesso cavallo. Ancora non riusciva a crederci. Quando aveva incontrato l'elfo,

quattordici giorni prima, era rimasto alquanto sorpreso. Gli Elfi Bianchi erano, se possibile, ancora più eterei ed enigmatici dei loro cugini Azzurri. L'essere gli aveva parlato nella sua strana lingua. All'inizio non lo aveva capito, poi, come era già successo con Maidnenoise, aveva iniziato a comprendere quei suoni bizzarri, a volte musicali, a volte duri, quasi graffianti. Non riusciva più a ricordare cosa fosse successo dopo. Rammentava solo che a un certo punto si trovava in groppa a un cavallo che non era il suo, uno splendido destriero bianco come la neve, che stava filando a tutta velocità lungo le rovine della Via Sinorea. La cosa che più lo aveva colpito era che per tutto il tragitto non aveva provato alcuna stanchezza. Avrebbe dovuto essere distrutto e dolorante, e invece nulla. Stava benissimo, solo un leggero stordimento. Il destriero era evidentemente incantato, ma lui... che cosa avevano fatto a lui? E soprattutto, perché? L'elfo non glielo aveva spiegato, o almeno non si ricordava di alcuna spiegazione. Aveva come un vuoto nella memoria. Un vuoto e un senso di urgenza: *doveva* tornare a Stain, questo era tutto quello che sapeva. Comunque ora a Stain c'era arrivato... e adesso?

Garreth staccò dalla sella la bisaccia e prese il cavallo per le redini ma questi scostò la testa e lo fissò con i suoi grandi occhi scuri. Il messaggio era chiaro: il suo compito era finito ed ora doveva tornare dai suoi veri padroni. Allora Garreth ripassò le redini sopra la testa dell'animale e le legò al pomolo della sella, in modo che non potessero ricadergli tra le zampe. Questi fece uno sbuffo di ringraziamento, si girò e, trotterellando, scomparve tra gli alberi.

Il castello si stagliava scuro contro il cielo illuminato dalle due lune. Qua e là, le cime delle torri risuonavano di rumori e voci lontane che uscivano dalle finestre illuminate, brillanti rettangoli di luce ritagliati nella pietra scura delle mura. Garreth sospirò... Casa... Da quanto tempo non aveva un posto che poteva chiamare *casa*? Ricordava quando, da ragazzo, dopo esser stato fuori tutto il giorno rientrava la sera verso la fattoria dei suoi. Anche allora le finestre risuonavano di luci e rumore di stoviglie, ma allora quelle luci e quei suoni volevano davvero dire *casa*. Ora la sua casa era dovunque trovasse un pagliericcio per dormire, la sua famiglia... La sua famiglia erano un mago pieno di buoni principi e una guerriera che bestemmiava peggio di un marinaio. Bah, c'era di peggio nella vita. Chissà dov'era Rubeus ora. Probabilmente chiuso nel suo studio a Dorph, a studiare qualche vecchia mappa appena giunta con una carovana da un qualche luogo dal nome impronunciabile. Rubeus, Isella, Rupert, Beth... fantasmi

del passato, vivi o morti che fossero. Aggart non c'era più e tanto meno Agi. Lui era Garreth, un sicario della Mano, anzi, neppure quello. Un esule, un fuggiasco, un senzaterra.

«Ah, smettila di piangerti addosso!» si disse. «Le cose stanno come stanno e tu non puoi far nulla per cambiarle. Non si torna indietro.»

Così pensando si infilò nella spaccatura coperta dall'edera che portava al cunicolo che conduceva al Castello, aprì il meccanismo che bloccava il cancelletto di metallo che dava accesso al passaggio e, dopo aver richiuso la grata, si avviò nel buio totale. Il cunicolo era stato costruito in modo che solo un uomo alla volta potesse passare, era basso, stretto e presentava diverse curve che rendevano difficile introdurvisi con lance, alabarde o altre armi lunghe. Se un eventuale nemico avesse scoperto il passaggio, non sarebbe stato agevole per lui utilizzarlo per invadere il castello, tanto più che il passaggio poteva essere fatto crollare semplicemente spostando una leva che si trovava nella torre orientale dell'edificio. Inoltre non c'erano torce alle pareti da accendere e il passaggio era così angusto che al più poteva essere illuminato con una lanterna: usare una torcia in quel cunicolo sarebbe risultato alquanto scomodo. Ad ogni modo non c'era bisogno di alcuna luce per arrivare alla fine del cunicolo. Qui c'era una porta in legnoferro con otto grosse borchie di ferro e una doppia serratura. Garreth afferrò con un lembo del mantello una delle borchie in alto a destra e le fece fare due scatti in senso orario. Poi fece lo stesso con la borchia in basso a sinistra. Quindi premette con forza quella in alto al centro. Si sentì uno scatto e la porta si aprì. Il giovane si ritrovò in una stanza senza finestre, illuminata dall'alto da una stretta fessura nel muro dalla quale passava uno stretto fascio di luce rosata. Davanti a lui un'altra porta, anch'essa in legno ma non altrettanto robusto e, soprattutto, senza serrature. Garreth richiuse la porta che dava sul cunicolo. Si sentì uno scatto secco e un rumore di perni che rientravano al loro posto, quindi tornò il silenzio.

Il giovane aprì la porticina che aveva di fronte e si ritrovò in uno dei corridoi che collegavano la sala d'arme con l'ala per gli ospiti. Il corridoio era illuminato da diverse torce che generavano un dolce tepore che contrastava con il freddo umido del passaggio sotterraneo. Garreth si raddrizzò e si stirò il collo spostando la testa prima a destra e poi a sinistra. Se la cavalcata lo aveva appena stordito, camminare chinato nello stretto passaggio lo aveva tutto indolenzito. O forse l'incantesimo che gli avevano fatto gli Elfi stava finendo il suo effetto. Avrebbe dovuto recarsi subito da Ona; e invece si diresse verso la sala d'arme. C'era qualcuno che si stava allenando,

forse il Re. Un po' d'esercizio non gli avrebbe fatto male.

La sala era molto lunga, alta, con un bel soffitto a cassettoni. Alle pareti erano appesi vari trofei di caccia e diverse armi di ogni tipo, molte probabilmente provenienti da territori lontani. C'erano asce esseniche e strani coltelli ricurvi a forma di foglia che venivano dall'Isola di Spera, archi lunghi e archi compositi, e poi ancora mazze, lance, alabarde e soprattutto spade, di ogni forma e foggia. Erano tutte armi da guerra, essenziali, senza troppi fronzoli, e chiaramente usate. L'occhio esperto di Garreth corse alle lame lucenti che si trovavano in fondo alla sala. Lì, seduta su una panca, che si passava uno straccio sul collo sudato, c'era Messala. Era praticamente nuda. Portava solo un sottile perizoma che le avvolgeva i fianchi e le copriva il pube. I seni erano piccoli, come d'altra parte era tipico delle Amazzoni che tendevano a scartare le ragazzine con il seno troppo grosso, non adatto a una guerriera. Il corpo era lucido dal sudore, braccia e gambe muscolose, le spalle e i fianchi larghi, la vita sottile. La ragazza alzò la testa verso Garreth, poi la riabbassò e riprese ad asciugarsi il collo e le spalle, senza mostrare alcun imbarazzo per la sua presenza.

Tipico di Messala. Era passato quasi un anno dall'ultima volta che si erano visti, eppure l'amazzone non aveva dimostrato alcuna emozione nel vederlo. Era come se non ci fosse. Garreth entrò nella stanza e si diresse verso la parete dove stava Messala. Questa continuò a ignorarlo. Giunto in fondo alla sala si tolse il mantello, il corpetto e la camicia, rimanendo a torso nudo. Quindi si sfilò anche gli stivali, si portò al centro della sala e iniziò a scaldarsi i muscoli. Dopo una decina di minuti Messala lo raggiunse. Aveva con sé due lunghi bastoni in legnoferro, piuttosto spessi e pesanti, lunghi circa cinque braccia. Senza dire una parola gliene lanciò uno e si mise in guardia. Garreth lo afferrò al volo, lo fece roteare un paio di volte per studiarne il bilanciamento e quindi attaccò. Colpo, parata, giro, colpo, parata, attacco, contrattacco, schivata, giro. I due giovani iniziarono a combattere in una successione rapida ma controllata di attacchi e contrattacchi, senza pause. I colpi risuonavano secchi nella grande sala. Poi un momento di silenzio. Messala si spostò indietro di un paio di braccia, Garreth cambiò guardia. I due si squadrarono in silenzio, riprendendo fiato. Quindi Messala avanzò fintando un attacco sulla destra, poi si abbassò, ruotò in senso antiorario a sinistra e cercò di colpire Garreth dal basso sotto lo sterno, ma il giovane aveva capito la mossa della sua avversaria e si piegò di lato, rimanendo saldo sulle gambe, quindi ruotò a sua volta agganciando con il suo bastone quello della ragazza e portandolo in leva. L'arma di

Messala volò in aria e ricadde con uno schianto dall'altra parte della sala. Nel far questo, tuttavia, Garreth si era avvicinato troppo all'amazzone che ne approfittò per afferrargli da dietro il braccio destro portandolo a sua volta in leva. A questo punto Garreth lasciò cadere il bastone e con un rapido movimento di spalle uscì dalla leva prima che si chiudesse del tutto. I due continuarono a lottare a mani nude. Entrambi erano stati addestrati a lottare contro avversari di sesso opposto, per cui sapevano esattamente come sfruttare al meglio la conoscenza dell'anatomia dell'avversario. Ovviamente nessuno dei due portò i propri colpi fino in fondo, ma se uno dei due fosse stato un combattente meno esperto si sarebbe fatto sicuramente molto male già da diverso tempo. Non era un allenamento per principianti, quello. Alla fine Garreth riuscì a portare una leva sul braccio dell'avversaria che lo aveva bloccato a sua volta con le gambe. Era una situazione di stallo. Qualunque tentativo uno dei due avesse fatto per cambiare posizione e mettersi in una più vantaggiosa avrebbe dato la possibilità all'avversario di chiudere la leva e vincere così il combattimento. Non aveva senso proseguire. Era finita alla pari ed entrambi lo sapevano, per cui dopo un minuto, a un cenno d'intesa, rilasciarono ambedue la presa. Sia Garreth che Messala erano ancora eccitati per lo scontro. Continuarono a fissarsi in silenzio, quindi si lanciarono di nuovo uno verso l'altro ma stavolta con uno scopo ben diverso. Erano mesi che né l'uno né l'altra facevano sesso e la lotta li aveva eccitati parecchio. Fu un alternarsi di momenti di dolcezza e di violenza, da entrambi le parti. Messala era come un animale feroce. Morse più volte Garreth sulle spalle, sul petto e sul collo. Lui la penetrò diverse volte mentre lei si inarcava fino a fargli quasi male. Come durante il combattimento nessuno dei due pronunciò una sola parola. Poi Messala approfittò di una pausa per sciogliersi dall'abbraccio di Garreth e si diresse verso la latrina, posta dietro la sala d'arme. Quando tornò il giovane si stava asciugando con lo stesso panno che stava usando Messala prima di iniziare a combattere. Glielo lanciò senza dire una parola. Messala lo prese al volo e si asciugò anche lei. Quindi si rivestirono, sempre in silenzio, senza guardarsi. Quando Garreth si voltò per uscire dalla sala Messala se ne era già andata.

«Ho saputo che mi stavi cercando.»

«Aggart! Finalmente, non vedevo l'ora... aspetta un attimo, ma non eri a Issah un mese fa? Come hai fatto...?»

«A quanto sembra qualcuno pensava che potessi essere più utile qui.»

«Non capisco. Comunque è un bene che tu sia qui. Ti devo parlare.»

«Di cosa?»

«Si tratta della lama. Credo di aver capito come funziona.»

«Bene.»

«No, non capisci. Ascolta, siediti, ecco... allora, era da un po' che ci pensavo. Insomma, qual è la vera forza del Signore delle Ombre?»

«Qualche milione di demoni che scorazzano liberi per i Quattro Regni distruggendo tutto ciò che trovano e massacrando tutti quelli che incontrano?»

«Esatto. E perché l'Oscuro ha a sua disposizione questo esercito di demoni?»

«Beh, perché è un evocatore. Mi sembra evidente.»

«Non esattamente. Perché ha le lame nere, ha le Crisalidi, che permettono ai *moloch* di rimanere su questo piano. Ma che succederebbe se noi riuscissimo a distruggere le lame?»

«I demoni tornerebbero sul loro piano?»

«Beh, sì, cioè... ovviamente non subito. Insomma, non so *esattamente* cosa potrebbe succedere. Magari potrebbero addirittura rivoltarsi contro il Signore Oscuro, come fanno a volte i demoni con gli evocatori. Una cosa è certa, comunque: creerebbe non poco scompiglio fra le file nemiche.»

«È questo che mi piace di te: sai sempre il fatto tuo. Con te si può andare sul sicuro.»

«Molto divertente. Lo sai che in queste cose nessuno può essere sicuro di niente. È magia nera. Pochi la conoscono e molti di quei pochi non sono più tra noi per spiegarci come funziona. È proibita... più o meno.»

«D'accordo, d'accordo, signor "nulla è certo a questo mondo". Ma queste lame com'è che le distruggiamo?»

«In realtà non dovremmo distruggere le spade, ma estrarne la Crisalide. Senza la Crisalide la spada non serve a nulla, e fuori dal ricettacolo la Crisalide non può sopravvivere in questo piano.»

«Allora?»

«Allora cosa?»

«Le Crisalidi, maledizione! Come le tiriamo fuori da un milione di spade tutte in una volta?»

«Ecco...»

«Sì?»

«... non lo so.»

«Aspetta... fammi capire. Io sono venuto fin qui da Morgane per sentir-

mi dire che il signor "so tutto io" ha avuto un'idea meravigliosa, geniale, formidabile, che può salvare i Quattro Regni e tutta Kios... solo che non sa come metterla in pratica?»

«Guarda che è già un bel passo avanti!»

«Come no! Anch'io ho un'idea geniale. Come vincere la guerra? Facile: spazziamo tutti i demoni dal continente e imprigioniamo il Signore delle Ombre in una sputacchiera! Come? Ma figurati se ho tempo di pensare a questo piccolo secondario particolare: come! In qualche modo, ovviamente, no?»

«Forse è meglio se vai a riposarti. È *evidente* che sei stanco per la cavalcata. Ne riparliamo domattina» disse gelido Ona. Quindi si voltò e si diresse verso la stanza attigua dove era solito dormire quando non si addormentava sui libri.

Capitolo XX

«Maledizione, no, no e ancora no!»

Ona non aveva mai visto Messala così infuriata, a parte forse quella volta che aveva cercato di farlo a pezzi nella cantina dove aveva dovuto far la guardia ai corpi inerti dei due compagni mentre questi si trovavano nel Palazzo dei Cento Merli.

«Ascolta, non è necessario che ci sia anche tu. Possiamo cavarcela benissimo da soli, Aggart ed io.»

«Come no, ma che bella coppia! Fra tutti e due è un miracolo che non inciampiate l'uno nell'altro. Tu non farai niente del genere. O almeno, non senza di me.»

«Messala, non c'è niente di strano se dopo quello che ti è successo...»

«Quello che *è* successo non c'entra niente. Quella *cosa* è pericolosa. Dovreste chiuderla in una cassa e affondarla al largo della costa, o magari buttarla nella bocca di un vulcano. Ecco cosa dovreste fare.»

«Mi spiace. È troppo importante per noi trovare il modo di neutralizzare quelle lame. Non ci sarà alcun pericolo. Ho pensato a tutto. Nessuno terrà la spada in mano: sarà bloccata fra le ganasce di una morsa. Te l'ho detto. Non c'è bisogno che ci sia anche tu.»

«Maledizione! Certo che ci sarò. Qualcuno dovrà pure proteggerti! Dimentichi che quello è il mio compito. È per questo che mi paghi, no?»

«Beh, in tal caso...»

«Non ci provare nemmeno a licenziarmi, o giuro che ti chiudo in quel

baule in cui tieni tutte le tue cianfrusaglie e affondo *te* al largo della costa!»

«Va bene, va bene! Lo faremo tutti e tre insieme, ma cerca di stare lontana dalla spada, va bene?»

«Uhmf!»

«Va bene?» ripeté il mago guardandola dritta negli occhi.

«D'accordo... ma fa' attenzione.»

«Non ti preoccupare.»

«Questa l'ho già sentita.»

In quel momento Garreth entrò nella stanza.

«Di là è tutto pronto. Dobbiamo solo mettere la lama e quella roba là, come l'hai chiamata?»

«*Captiuncula.* È una specie di trappola, un ricettacolo che dovrebbe catturare la Crisalide una volta che saremo riusciti a farla uscire dalla lama.»

«È quel *dovrebbe* che mi preoccupa. Comunque ancora non ho capito come faremo a farla uscire dalla lama, la tua Crisalide.»

«Beh, come sai è piuttosto... insomma...» Ona abbassò la voce avvicinandosi a Garreth mentre con la coda dell'occhio guardava Messala che nel frattempo era andata nell'altra stanza dove il giovane aveva preparato quel che serviva per l'esperimento. «È particolarmente affamata. In pratica io mi metterò di fronte alla punta della lama e farò da esca. La spada cercherà di trafiggermi ma non potrà perché sarà bloccata fra le due ganasce della morsa; allora la Crisalide non avrà altra alternativa che uscire dalla lama per aggredirmi, ma non ci riuscirà perché io sarò al sicuro all'interno di un cerchio magico.»

«Aspetta, non avevi detto che questo genere di demoni non può sopravvivere nel nostro piano fuori da un ricettacolo?»

«Non a lungo, ma per breve tempo è possibile.»

«Quanto breve?»

«Poche decine di secondi, forse meno, forse più. Nessuno lo sa con esattezza. A riguardo, i vari testi danno informazioni contraddittorie. Comunque sicuramente meno di un minuto.»

«D'accordo. Allora: la Crisalide esce, cerca di morderti, di azzannarti, quello che è, non ci riesce, e poi? Cosa succede?»

«E poi scatta la trappola. Per attaccarmi dovrà passare accanto alla *captiuncula* che avrò posto di fronte a me, su un piccolo piedistallo di legno, poco al di fuori del cerchio di protezione. Questo tipo di oggetto magico ha la capacità di attrarre un demone o uno spirito al suo interno e di imprigio-

narlo. Non è un semplice ricettacolo, ma una vera e propria trappola. Tuttavia sarà in grado di attirare dentro di sé la Crisalide solo se il demone le passerà sufficientemente vicino. Tu e Messala dovrete stare a distanza di sicurezza, e comunque sarete protetti anche voi da un cerchio magico. Non si sa mai. Dato che la Crisalide ha meno di un minuto di vita, fuori dalla spada, non sarà in grado di trovare altre vittime per soddisfare la sua fame. Ho già fatto allontanare tutti da quest'ala. Prima ancora che il demone si renda conto di cosa è successo si ritroverà nella trappola e la lama non rappresenterà più un pericolo.»

«E questo come ci aiuterebbe? Voglio dire, non possiamo mica catturare tutti i *moloch*, toglier loro le spade e neutralizzarle una per una!»

«Non sarà necessario. Se l'incantesimo funziona posso utilizzare le conoscenze di Fedorf nel campo della creazione di talismani per costruire una specie di *captiuncula* più potente in grado addirittura di estrarre le Crisalidi dalle spade senza bisogno di proteggere chi la porta con un cerchio magico.»

«In pratica mi stai dicendo che potremmo fornire ogni soldato di una sorta di talismano da portare al collo che dovrebbe neutralizzare la lama dell'avversario durante lo scontro?»

«Esatto, esatto! Proprio così. Ovviamente è necessario che prima verifichi il funzionamento di questo *prototipo*.»

«Eh? Ma non avevi detto che si chiamava *captiuncula*?»

«Lascia stare. Comunque, se l'esperimento funziona posso passare alla fase successiva. Ma questa prova è assolutamente necessaria. Non ho ancora elementi sufficienti per costruire i talismani.»

«Un'ultima domanda. Supponiamo che io indossi uno dei tuoi talismani. Mi trovo davanti un *moloch*, la protocosa qui, la *captiuncula*, neutralizza la sua spada, il demone inizia a indebolirsi e alla fine riesco a ucciderlo. È giusto? Funzionerà così?»

«Beh, tieni presente che comunque, anche senza lama, non è che il *moloch* perde la sua forza di colpo. Potrebbero volerci ore, forse addirittura un giorno perché inizi ad avere dei problemi.»

«D'accordo. Diciamo comunque che ad ogni battaglia l'esercito nemico si assottiglia. Ma che succede se dopo averne catturata una mi trovo di fronte a un'altra lama nera? Il talismano è in grado di catturare anche quella?»

«...»

«Ona?»

«Ecco, a dir la verità non ci avevo pensato. O meglio, ho paura che ogni talismano possa catturare al massimo una Crisalide. È come una trappola. Una volta che è scattata non è più in grado di catturare altri demoni.»

«Insomma, questo vuol dire che dovremmo portarci appresso una decina di talismani a testa. Forse lo hai dimenticato, ma da quel poco che Gwydeon è riuscito a sapere il Signore Oscuro ha ricevuto abbastanza ambra per costruire un milione di quelle lame. E questo nonostante il blocco organizzato da Re Arrius.»

«Senti, è tutto quello che abbiamo. Lo so che non è molto, ma anche noi dovremmo essere in grado di mettere in campo quasi mezzo milione di soldati, forse più...»

«Per lo più reclute.»

«D'accordo, ma se riusciamo anche solo a eliminare un terzo dei *moloch* dell'Arcano con questo stratagemma, avremo quanto meno aumentato le possibilità di vittoria, no?»

«Uhm... Mi hai convinto. Va bene. Facciamo questo maledetto esperimento, ma...»

«... sta attento.» terminò per lui il mago. «Lo so. Su, prendiamo la spada.»

I due presero la custodia che conteneva la lama nera e la portarono nell'altra stanza, dove li stava aspettando Messala. Questa si tenne a debita distanza dal contenitore che fu poggiato accanto a una grossa morsa in acciaio di quelle usate dai fabbri per torcere i quadrelli di ferro.

Per prima cosa il mago controllò ancora una volta i due cerchi magici che aveva in precedenza creato, uno di fronte alla morsa, l'altro vicino alla finestra, grande circa il doppio di quello del mago. Quando fu sicuro che ogni cosa fosse al suo posto, Ona aprì la custodia al cui interno era la lama e afferrò la spada senza estrarla dal panno. Quindi la mise in mezzo alle ganasce, sempre tenendola dal manico, in modo che il panno rimanesse all'esterno della morsa e dette ordine a Garreth di stringere la morsa.

Nel frattempo Messala si era già posizionata all'interno del secondo cerchio magico, quello posto vicino alla finestra. L'amazzone era visibilmente turbata, in parte preoccupata per il mago, in parte ancora scossa dall'esperienza precedente con quella spada demoniaca.

Quando la lama fu bloccata saldamente fra le due ganasce, Ona si portò di fronte alla lama entrando nel cerchio di protezione, posizionò la trappola di fronte a lui e quindi scostò il panno dalla punta. Nel frattempo anche Garreth si era portato a distanza di sicurezza nello stesso cerchio di prote-

zione in cui era già l'amazzone.

Passò qualche secondo senza che succedesse niente. Il silenzio era pesante, nessuno osava parlare. Poi la lama iniziò a tremare, prima leggermente, poi, a tratti, sempre più energicamente, come se cercasse di liberarsi dalla presa della morsa. Alla fine il tremore era così forte che l'intera morsa iniziò a vibrare. Ona rimase immobile, la *captiuncula* davanti a sé, leggermente fuori dal cerchio magico, lo sguardo fisso sulla punta della spada.

Messala, senza accorgersene, strinse il braccio sinistro di Garreth fino quasi a fargli male, ma il giovane quasi non se ne accorse.

A un certo punto dalla lama uscì un'ombra scura, fumosa, più densa al centro ma senza una forma ben definita. Nell'aria si sparse un forte odore di carne decomposta. L'ombra prese forma, ma invece di uscire dalla punta, in avanti, si sollevò al di sopra della lama e quindi si lanciò furente contro il mago dall'alto. Si vide un lampo di luce quando il demone andò a sbattere contro lo schermo protettivo. Allora l'ombra si sollevò di nuovo e colpì ancora, questa volta di lato. Si teneva ben lontana dalla trappola. Ona non aveva previsto la possibilità che il demone potesse uscire da sopra invece che dalla punta. Sembrava quasi che la Crisalide si fosse accorta della trappola, o forse se ne era accorta per davvero. Come, il mago non lo comprendeva. Finché era dentro la spada il demone avrebbe dovuto avere una percezione quasi inesistente del mondo esterno. Al massimo avrebbe dovuto percepire l'energia vitale di potenziali vittime, e nient'altro. A quanto pareva non era così. O i libri che il mago aveva letto erano sbagliati, oppure Dagg Elath aveva creato qualcosa di nuovo, mai visto prima d'ora, e se era così, quanti altri poteri poteva avere quella creatura?

Comunque fosse, la Crisalide era passata troppo distante dalla trappola e ara si accaniva furiosa sullo schermo di protezione del mago, girando tutto intorno al cerchio e tenendosi ben lontana dalla *captiuncula.*

«Non funziona! Non viene catturata!» urlò Garreth.

«Restate dove siete. Non può rimanere a lungo fuori dalla lama. Si stancherà presto e prima o poi la trappola la catturerà. State fermi.»

«Ona!» gridò Messala. «Attento!»

Nonostante le affermazioni del mago, la Crisalide non stava dando minimamente segno di cedimento, anzi, aveva raddoppiato gli attacchi. Adesso, ogni volta che colpiva lo schermo, l'urto in qualche modo si trasmetteva al mago che barcollava pericolosamente rischiando più di una volta di uscire dal cerchio. L'ultimo schianto era stato così forte che la trappola era

caduta dal piedistallo su cui si trovava ed era rotolata lontano finendo sotto la scrivania.

A quel punto il demone si lanciò sulla lama e scomparve al suo interno. Il silenzio calò nella stanza. Garreth e Messala si guadarono confusi. Ona si girò intorno, ancora frastornato dai ripetuti attacchi. Non sapeva che fare.

«Sembra sia finita...» disse Messala. «Sarà meglio riprendere quella cosa da sotto il tavolo.»

Così dicendo uscì dal cerchio e si diresse verso la scrivania prima che Garreth facesse in tempo ad afferrarla.

Il mago, che stava concentrato sulla lama, la vide con la coda dell'occhio, si girò verso di lei e gridò: «Noooo! Torna...».

Non ebbe fatto in tempo a concludere l'avvertimento che il demone uscì di colpo dalla lama e si diresse come una freccia verso la ragazza. Questa si girò con uno sguardo d'orrore ma non fece in tempo a fare neppure un passo che l'ombra la colpì in pieno petto. La ragazza iniziò a tremare violentemente, mentre Garreth usciva a sua volta dal cerchio per soccorrerla.

«Aggart, no. Ritorna nel cerchio!»

«Ma...»

«TORNA NEL CERCHIO! Non c'è nulla che tu possa fare... ormai.»

Garreth indietreggiò riluttante, mentre Messala, intanto, aveva smesso di tremare ed era diventata rigida come una statua. Poi, lentamente si voltò verso la spada, spiccò un balzo e si lanciò sulla punta della lama che le trapassò il torace, proprio sotto lo sterno. Rimase un attimo così, dritta, con la lama nera che le spuntava dalla schiena, quindi si afflosciò all'indietro, scivolando a terra. Non una goccia di sangue cadde sul pavimento. Garreth crollò in ginocchio, il volto fra le mani. Ona era rigido, immobile, il volto più pallido persino di quello dell'amazzone, riversa a terra, gli occhi ancora sbarrati nell'agonia della morte.

Alla fine il mago si scosse, prese il sacchetto con il gesso con il quale aveva tracciato i cerchi magici, e iniziò a disegnare davanti a sé una specie di percorso segnato da rune e altri simboli. Si portò così, molto lentamente, dietro alla lama. A quel punto fece un ultimo simbolo proprio sul panno che ancora ricopriva il manico, ne afferrò un lembo e ricoprì anche la punta.

«Ora puoi uscire» disse con un sospiro.

«Aggart? Puoi uscire ho detto. Aggart, che...?»

Ona si voltò verso il giovane, ancora inginocchiato a terra. Si avvicinò.

Garreth stava piangendo come un bambino. Stava piangendo per i suoi genitori, stava piangendo per gli abitanti di Oressa, per Isella, per Messala; stava piangendo tutte le lacrime che non aveva pianto prima e che si era tenuto dentro troppo a lungo. Ma soprattutto stava piangendo per sé, per quella maledizione che gli toglieva ogni persona alla quale si avvicinava, con la quale riusciva a costruire un qualche rapporto di amore o d'amicizia. Ona si sedette accanto a lui, per terra.

«Vieni, ti prego. Dobbiamo rimetterla dentro. Non siamo ancora al sicuro. Per favore.»

Garreth alzò la testa, gli occhi rossi di pianto. Poi fece un segno d'assenso col capo e si alzò in piedi. I due tolsero la spada dalla morsa e la riposero nella custodia. Lavorarono in silenzio, senza mai guardare il corpo di Messala, ancora stesa a terra. Come ebbero finito Garreth si chinò davanti alla ragazza. La gamba destra era piegata sotto il corpo, la testa reclinata di lato, la figura tutta storta, come una bambola di pezza gettata a terra in malo modo. Le chiuse gli occhi, la ricompose e poi la sollevò; quindi si diresse nell'altra stanza con la ragazza fra le braccia. Lì la stese sul suo mantello e l'avvolse lasciando scoperta solo la testa.

«Dovremmo chiamare qualcuno» disse poi con un filo di voce.

«Ci penso io» rispose Ona. «Ci penso io.»

«Mio Signore...»

«Gwydeon! Come avete fatto a entrare? Siete impazzito? Se vi scoprono...»

«Ormai non ha più importanza, Sire.»

«Cosa intendete dire?»

«Ho saputo da fonte certa che i ribelli stanno per attaccare. Sei delle sedici coorti della Terza Legione sono state allontanate da Loth, al comando del Luogotenente Aengus, a Voi fedele. Le altre si sono accampate fuori dalle mura e almeno un terzo dei soldati sono in licenza nella capitale. La città è stata letteralmente invasa da soldati in libera uscita. Apparentemente non sono armati, ma...»

«Gwydeon, non credete di esagerare? Probabilmente il comandante della Terza Legione...»

«Il Comandante della Terza Legione è uno dei più importanti membri del Consiglio dei Ribelli. Ormai è da tempo che lo teniamo d'occhio. Il suo vicecomandante è uno dei miei uomini. Ma non è finita qui. La Quarta Legione si è spostata a sud, mettendosi fra noi ed eventuali soccorsi da parte

della Sesta e della Settima Legione, accampate a solo tre leghe da qui. Inoltre sei coorti della Seconda Legione si sono accampate a una lega dal Castello di Stain, sulla Via Sinorea mentre le altre hanno praticamente formato un arco che blocca gli accessi da nord e da est. Anche qui nel Palazzo le cose non si mettono bene. Il Comandante delle Guardie non si trova ed è stato sostituito dal suo vice che sospettiamo sia in combutta con i traditori. Potrebbero cercare di prendere la Reggia da un momento all'altro.»

«Sembra che abbiano pensato a tutto quei maledetti! Su chi possiamo contare esattamente?»

«Qui a Palazzo su una ventina di uomini. Sono pochi ma potrebbero tenere il Maschio per alcune ore, se ci spostiamo lì. Questi appartamenti non sono sicuri. Inoltre la Quinta, la Dodicesima e la Quindicesima Legione, che i ribelli pensano si trovino nella Marca Assiana sono in realtà accampate a due leghe da qui, presso le vecchie cave di marmo imperiali. È una zona perfetta per nascondervi un esercito. Potrebbe ospitare fino a sei legioni senza che nessuno si accorga di nulla. Potrebbero essere qui già domani in mattinata. Ho anche due coorti della Sedicesima in città. Ufficialmente sono in licenza, in realtà sono pronte a intervenire in caso di attacco.»

«Venti guardie a Palazzo contro... quante? Cento, centodieci? Senza contare che i soldati della Terza arriveranno in men che non si dica a dar loro manforte. In città le forze sono due a uno, nel migliore dei casi. Inoltre...»

«Sire, sarà meglio recarci al Maschio subito. Continueremo la discussione cammin facendo.»

«D'accordo. Andiamo.»

Gwydeon aprì la porta dove lo aspettavano sei guardie armate. Il sovrano lanciò all'ex-generale uno sguardo interrogativo.

«Sono fra le più fedeli, Sire. Ci accompagneranno fino al Maschio attraverso il corridoio interno. Meglio non farci vedere da fuori, se no sospetteranno qualcosa.»

«D'accordo. Stavo dicendo, siamo decisamente in inferiorità numerica.»

«Lo so, Maestà. Sinceramente non mi aspettavo attaccassero proprio ora, anche perché non c'è alcuna indicazione che Dagg Elath abbia iniziato a muovere le proprie truppe. Credo si sia esagerato un po' troppo con la pressione e che si siano sentiti in trappola.»

«Veramente io ho l'impressione che ad essere in trappola si sia noi!»

«Possiamo ancora farcela. Tenete presente che i ribelli non si aspettano alcuna resistenza. Se mi autorizzate, faccio mandare un messaggio alle tre legioni nascoste nelle cave perché si muovano. Ho già allertato gli uomini in città perché circondino il Palazzo e rendano difficile alle coorti della Terza di dare manforte alla guarnigione della Reggia se dovessero decidere di prendere il palazzo.»

«Avete la mia autorizzazione... generale. Anzi, da questo momento vi nomino Comandante in Capo di tutte le Legioni fedeli, e speriamo che siano sufficienti.»

«Lo saranno Maestà» Gwydeon fece un cenno a una delle guardie che si staccò dal gruppo dirigendosi verso la Colombaia Reale.

«Un'altra cosa... sarebbe opportuno anche mandare almeno quattro coorti a difendere la Tenuta di Stain.»

«Ci ho già pensato, Maestà. Sei coorti della Quindicesima hanno l'ordine, in caso di attacco, di staccarsi dal resto della Legione e recarsi immediatamente in difesa del Castello di Stain.»

Il gruppetto era quasi arrivato alla scala che portava nel Maschio del Palazzo, quando cominciarono a sentire diverse urla e un clangore d'armi provenire dal cortile.

«Cosa sta succedendo? Cos'è questo...»

«Maledizione! Stanno già attaccando... Voi due, rimanete qui a coprirci le spalle. Tu e tu, con il Re. Io vi raggiungo subito» esclamò Gwydeon dirigendosi verso una delle finestre del corridoio che davano sul cortile.

Il Maschio era l'edificio più vecchio del Palazzo. Costruito in epoca imperiale era sopravvissuto a varie guerre e tentativi di conquista. Il Palazzo, invece, era stato più volte distrutto e ricostruito. Quello attuale era stato ampliato dall'Usurpatore prima della Guerra e restaurato in seguito dal padre di Sigismondo alla fine del conflitto. Quando Sigismondo era diventato Re, aveva spostato gli alloggi reali nella nuova ala, più accogliente, e così il Maschio aveva finito per contenere l'armeria e gli alloggi degli ufficiali, oltre che una splendida sala d'arme detta anche Sala delle Armature a causa delle numerose armature che erano state collocate lungo tutte e quattro le pareti.

Al Maschio era possibile accedere solo da due ingressi, uno esterno, che dava sul cortile e che era posto a circa nove braccia di altezza, e uno interno. A quello esterno si arrivava tramite una rampa in pietra che girava per un quarto intorno alla grande torre a base circolare, l'altro portava direttamente alla sala d'arme e vi si arrivava attraversando un corridoio che col-

legava fra loro due delle quattro ali del Palazzo. Era da quest'ultimo che Gwydeon aveva deciso di far entrare il Re. Per arrivare all'ingresso, infatti, era necessario salire una scala a chiocciola che faceva parte, una volta, di una piccola torre adiacente al Maschio, poi inglobata nella nuova struttura del Palazzo. Conquistare il Maschio da quella parte era praticamente impossibile, dato che la scala permetteva il passaggio di un solo uomo alla volta. Difendere l'ingresso principale sarebbe stato invece più complesso. Se non altro gli assedianti non avrebbero potuto usare un ariete a mano per tentare di sfondare il portone dato che la rampa saliva adiacente alla torre e l'ingresso era troppo in alto. Sarebbe stato necessario usare una vera e propria macchina da guerra per sollevare un ariete a nove braccia di altezza e per giunta la struttura avrebbe dovuto essere montata nel cortile del castello, dato che anche con il cancello completamente sollevato, potevano entrare nel Palazzo solo veicoli non più alti di sette braccia. Gwydeon non si illudeva che questo potesse ostacolare i ribelli più di tanto, ma sicuramente avrebbe concesso al Re e ai suoi uomini tempo prezioso, tempo che avrebbe permesso ai soccorsi, forse, di arrivare in tempo a Loth.

Quelle che seguirono furono ricordate dai libri di storia come le Quattro Giornate del Coraggio e della Vergogna. Se i ribelli fossero riusciti a impossessarsi della capitale, probabilmente l'intera Kios sarebbe caduta subito. Solo il coraggio e la determinazione di un numero ridotto di uomini impedì che la guerra finisse ancora prima di essere cominciata. Lo stesso sovrano, spada alla mano, fu costretto a combattere per difendere la propria vita.

Già dopo solo tre ore da quando il gruppetto si era barricato nel Maschio, i ribelli erano riusciti ad innalzare davanti all'ingresso del torrione un ariete sospeso. Nel giro di altre due ore la porta era stata parzialmente sfondata. Gwydeon e i soldati fedeli al Re avevano allora ammassato contro i detriti tutte le armature, gli scudi e le suppellettili che si trovavano nel fabbricato, riuscendo così a resistere ancora per alcune ore. La situazione sembrava disperata quando uno dei maghi fedeli a Re Sigismondo, riuscì a raggiungere gli uomini asserragliati nell'edificio attraverso una delle feritoie dei piani superiori. Il mago arrivò sotto forma di falco e solo la prontezza di spirito di un arciere che lo conosceva personalmente gli evitò un paio di frecce nella gola. Ad ogni modo l'incantatore scese rapidamente al piano dove Gwydeon e altri undici soldati stavano difendendo l'ingresso e operò una magia di legame che saldò fra loro tutti gli oggetti che i dodici avevano ammassato a formare una specie di barricata.

Il Mago portò tuttavia una buona notizia. Dopo la scomparsa di Quinto Emiliano, alias Ona, il Magistero era caduto nel più completo panico. La perdita della maggior parte delle Chiavi e dei Misteri aveva fatto precipitare la situazione. Il Patriarca era scomparso e il Palazzo dei Cento Merli era teatro di furiosi combattimenti fra la fazione fedele all'Oscuro Signore e quella fedele al sovrano del Regno del Nord. Quando l'incantatore aveva lasciato il palazzo per venire in soccorso del Re, la situazione al Magistero vedeva le forze lealiste avere la meglio sui traditori, anche se da entrambe le parti il numero delle vittime era impressionante: quasi un quarto dei maghi di Loth erano morti o feriti gravemente, soprattutto quelli che non erano avvezzi all'uso della magia in una situazione del genere.

L'assedio, comunque, continuò tutta la notte alla luce delle torce che illuminavano il cortile della reggia quasi a giorno, con la loro luce rossastra che sembrava voler far concorrenza a quella di Rianno, la Luna Rossa o, come la chiamavano soprattutto nel nord del Paese, la Luna di Sangue. Mai nome fu più appropriato.

L'alba del Primo Giorno del Falco vide il Maschio del Palazzo resistere ancora ai rivoltosi. Solo otto guardie erano sopravvissute quando la Dodicesima e la Quindicesima Legione entrarono in città, mentre la Quinta disperdeva quello che restava della Quarta, spingendo i superstiti verso la Sesta e la Settima, fedeli al Re, che nel frattempo erano rientrate velocemente verso la capitale. Il coraggioso mago che, con il suo incantesimo, aveva dato modo ai sopravvissuti di resistere fino a quel momento, era invece morto, caduto trafitto da una freccia che era comunque riuscita a passare in uno spiraglio presente nella barricata e che gli aveva trapassato un occhio.

Nel frattempo, a nord, le coorti fedeli della Terza avevano decimato quelle che avevano tradito, seppure in inferiorità numerica. Molti dei traditori, infatti, erano giovani reclute che si erano fatte facilmente convincere dalla propaganda dei ribelli. Le coorti al comando del Luogotenente Aengus erano invece formate da veterani, uomini duri, che avevano combattuto al comando di Odoardo Saxen durante la Grande Guerra.

Il terzo giorno la città era di nuovo saldamente nelle mani del Re. Solo il sestiere orientale ancora resisteva ai Lealisti. In quel sestiere si erano rifugiati gran parte dei capi ribelli, soprattutto quelli appartenenti alle varie corporazioni. Allo scoppio della rivolta, infatti, nelle varie Gilde si era scatenato il caos. Avvertiti da Gwydeon, coloro che avevano deciso di rimanere fedeli al Re avevano immediatamente contrastato i ribelli che, eviden-

temente, non si aspettavano alcuna reazione. Si era scatenata una vera e propria guerra civile, tanto che addirittura molte famiglie videro i propri membri schierarsi su entrambi i fronti. Il prezzo pagato in termini di vite umane fu elevatissimo. Alla fine dei quattro giorni, quasi un terzo degli abitanti di Loth era morto o ridotto in fin di vita. I cadaveri di uomini, donne, persino bambini, ingombravano le strette stradine dei sestieri dove si era combattuto. Molte case erano state saccheggiate, le porte scardinate, le finestre rotte. Per fortuna che non si sviluppò nessun incendio serio, altrimenti le due fazioni si sarebbero trovate a fronteggiare un nemico ben più pericoloso.

Nel Magistero le cose andarono un po' meglio, nonostante anche lì il prezzo pagato in termini di vite umane fosse stato considerevole. Con invidiabile prudenza, infatti, il Patriarca aveva lasciato la città già il primo giorno, quando era chiaro che la conquista della capitale non sarebbe stata così semplice come il Consiglio dei Ribelli si aspettava. Con lui erano fuggiti almeno altri sei maghi e alcuni assistenti fra i più esperti. Quelli rimasti furono alla fine neutralizzati dai maghi fedeli al Re fra i quali il Mago di Corte, che per diversi mesi aveva fatto il doppio gioco a favore del proprio sovrano.

Il quarto giorno anche il sestiere orientale cadde. Contemporaneamente sei coorti della Prima erano andate a dare man forte a quelle impegnate a difendere il Castello di Stain, dove erano barricati Garreth, Ona e ovviamente i tre sovrani dei Regni del Sud, dell'Est e dell'Ovest. Per fortuna Sigismondo era riuscito a mantenere segreta la presenza dei tre sovrani nel castello, grazie anche allo stratagemma dei finti rientri nei rispettivi Regni di Kasimir e Fernando. Se i ribelli avessero saputo chi realmente si trovasse nel Castello di Stain, avrebbero mandato ben più che sei coorti ad assediarlo. Così, mentre a Loth erano già iniziate le esecuzioni capitali dei capi dei ribelli catturati, a Stain il vicecomandante della Seconda Legione si arrendeva alle truppe del Re e consegnava la spada al vicecomandante della Prima Legione, il Luogotenente Urras.

Ci vollero quasi dieci giorni per riuscire a ridare alla città un aspetto accettabile. Il primo problema da risolvere in assoluto fu quello dei cadaveri. Sigismondo diede ordine di costruire enormi pire a nord della capitale dove vennero portati e bruciati tutti i cadaveri senza distinzione di sesso, età, ceto o fazione. Nobili e popolani, ricchi e poveri, ribelli e lealisti, tutti furono cremati nell'arco di una sola giornata o poco più. I fuochi continuarono ad ardere per altri due giorni, tuttavia. Ancora troppo fresco era il ricor-

do, negli abitanti di Loth, delle terribili epidemie che si erano verificate durante la Grande Guerra a causa dei cadaveri seppelliti alla bene e meglio e sulle cui tombe cani e maiali avevano pasteggiato portando di nuovo alla luce i corpi putrefatti. Questa volta Sigismondo non volle correre rischi.

Quindi il Re emise un'amnistia generale per tutti i ribelli che avessero fatto pubblico atto di sottomissione al loro sovrano. Ovviamente dall'amnistia erano esclusi i capi della rivolta che, peraltro, erano stati già tutti giustiziati, a parte i pochi che erano riusciti a fuggire. Era assolutamente necessario ricostruire l'esercito, decimato dalla guerra civile. Ben nove legioni e due coorti erano state coinvolte nella battaglia, da una parte o dall'altra, anche se quattro legioni in modo più o meno marginale. Almeno ventimila uomini, ovvero quasi un quarto dei soldati appartenenti alle nove legioni, erano rimasti uccisi o feriti in modo grave. Molti dei feriti non avrebbero più potuto combattere, avendo perso una gamba o un braccio. Era quindi necessario richiamare dagli angoli più remoti del regno tutti gli uomini validi in modo da ricostituire i ranghi. La situazione era così grave che quando la Contessa di Fossa propose al Re di costituire una legione di sole donne, questi accettò, nonostante le proteste infervorate di parecchi comandanti. Così i sopravvissuti della Terza Legione vennero riassegnati ad altre coorti e la Terza divenne la prima legione di sole donne del Regno del Nord, anzi, la prima di tutti e quattro i regni, ed Elisa Soirét, Contessa di Fossa, ne divenne la Comandante.

La prima battaglia era stata vinta, eppure nessuno era nello stato d'animo giusto per festeggiare. Non c'era abitante di Loth, ricco o povero che fosse, che non avesse perso più di un caro in quel massacro. In quanto ai quattro sovrani, a Ona, Aggart, Gwydeon e ai pochi altri che sapevano come stessero realmente le cose, erano più che consapevoli che quello era solo l'inizio. A nord, da qualche parte, un'armata si stava preparando ad invadere il Paese.

Capitolo XXI

Il decimo giorno dalla fine della rivolta, Re Sigismondo convocò una riunione nel Palazzo Reale alla quale parteciparono tutti e quattro i sovrani, i comandanti della Prima, Seconda, Terza, Quinta e Dodicesima Legione, il neoeletto Comandante Supremo Gwydeon ith'Mydri, Ona Ettài e Garreth.

«Dobbiamo ricostruire immediatamente il fronte a Nord» esordì Sigismondo. «Se i ribelli hanno deciso di attaccare vuol dire che l'Oscuro è

pronto a sua volta a invadere le piane settentrionali. Che novità ci sono da Esh?»

«Nessuna, al momento. Non si sono visti movimenti di truppe. Gli esploratori che abbiamo mandato a Scarath hanno fatto sapere che non c'è avvisaglia di alcun esercito. Da Libeth sono partite due pattuglie, una diretta a est e una ad ovest. Finora non c'è segno dell'Orda.»

«Possibile che si sia trattato solo di un errore? Che i ribelli si sentissero così forti da attaccare prima che Dagg Elath fosse pronto?»

«Mica tanto un errore» intervenne Gwydeon. «Se non avessimo avuto tre legioni pronte a meno di due leghe da Loth e un certo numero di uomini della Sedicesima in città, non avremo avuto scampo. Una volta presa Loth, per l'Oscuro sarebbe stato uno scherzo spostare il fronte a sud della Sinorea. Per giunta abbiamo rischiato che venissero catturati tutti e quattro i Re dei Quattro Regni. Abbiamo corso un rischio incredibile. Dovremo stare più attenti in futuro a non sottovalutare il nemico.»

«Però abbiamo vinto, no?» lo interruppe Fernando.

«Vinto? Non abbiamo ancora iniziato a combattere sul serio. Siamo in una situazione difficilissima» lo rimbeccò Kasimir. «Ho fatto subito richiamare le legioni che avevo lasciato nella Rethia in modo che vengano a rafforzare il fronte settentrionale. Sono per la maggior parte giovani inesperti, ma al momento non abbiamo altro. E ci vorranno parecchi giorni prima che siano qui.»

«D'accordo. Adesso però dobbiamo definire una strategia. Ho fatto portare una carta dei territori a nord delle Mura. Come vedete... Ma che diavolo succede?»

Fuori dalla stanza era tutto un risuonare di voci, poi la porta si aprì di colpo.

«Avevo detto di non...»

«Maestà. Mio signore.»

L'uomo che entrò nella stanza era abbastanza anziano ma dava un'impressione di forza e determinazione. Magro, robusto, con i capelli bianchi annodati dietro la nuca a formare una coda, aveva sia il volto che i vestiti imbrattati di polvere e di sangue. L'uomo si diresse verso il Re e lì si inginocchiò abbassando la testa.

«Maestà, porto gravi notizie.»

«Voi laggiù, portate dell'acqua da bere per quest'uomo. Alzatevi, comandante. Quali sono queste notizie? Parlate.»

Solo allora Garreth lo riconobbe. Erano passati molti anni da quando lo

aveva visto per la prima volta e l'uomo sembrava molto più vecchio di quanto si ricordasse il giovane Agi. Si trattava infatti di Viktor Issani Der Finenz, il comandante della guarnigione di Libeth che aveva accolto Agi subito dopo il suo arrivo da Oressa. Garreth sentì come un nodo allo stomaco. Aveva già visto quell'espressione in passato. Era sulla faccia della pattuglia che Viktor Issani aveva mandato a Oressa per verificare il racconto del ragazzo.

«Libeth. Libeth è caduta.»

«Caduta? Cosa intendete dire con caduta? Caduta in mano a chi? Forze ribelli? Quanti sono?»

«Ribelli? No, no... nessun ribelle. Ci hanno attaccato. Erano migliaia, decine di migliaia. Sono passati sulla città come cavallette. Hanno raso al suolo le case, bruciato i campi, massacrato uomini, donne, bambini... Io... noi, noi abbiamo combattuto fino all'ultimo» rispose l'uomo mentre un soldato gli porgeva un boccale d'acqua fresca.

«State dicendo che l'Orda ha attaccato Libeth?» lo interruppe il Comandante della Quinta Legione, uno dei bracci destri di Gwydeon nell'organizzare il fronte settentrionale «Questo non è possibile. Non possono essere comparsi dal nulla. Per giunta tutte le pendici meridionali dei Denti del Lupo erano presidiate. Avremmo avvistato immediatamente un esercito di tali dimensioni!»

«Con tutto il rispetto, questo lo dovreste dire agli uomini della mia guarnigione. Non si è salvato nessuno. Sono stati tutti massacrati.»

«Sarà meglio che ci raccontiate tutto dall'inizio, Comandante.» intervenne Ona portando una sedia perché si accomodasse.

«Ero uscito all'alba con una pattuglia per il solito giro degli avamposti che avevamo piazzato nella Piana Ressiana quando alle nostre spalle abbiamo avvistato del fumo. Siamo tornati subito indietro ma era già troppo tardi. La città era già in fiamme. Fra le case si aggiravano non più di una ventina di demoni alla ricerca di eventuali sopravvissuti. Prima che potessi fermarli i miei uomini si sono gettati contro quei mostri per farli a pezzi. So che avrei dovuto fermarli, che era più importante avvisarvi subito che farsi prendere dal desiderio di vendetta ma erano tutti ragazzi del posto: fra quei corpi bruciati e smembrati c'erano i loro figli, le loro mogli, i loro genitori. E poi anch'io non ho saputo trattenermi. Mi sono gettato nella mischia. Alla fine non era rimasto in piedi né un demone né un soldato. Mi ritrovai solo, seduto a terra, le spalle appoggiate a uno dei muri di quello che restava della locanda, le braccia talmente doloranti da non riuscire più

a sollevarle. Davanti a me, riverse a terra, tre di quelle maledette bestie, più in là i corpi del mio luogotenente e di una recluta. Aveva solo quattordici anni...»

«E l'esercito, l'Orda?»

«Si è spezzata in due tronconi. Una parte sta dirigendosi verso Esh, un'altra sta venendo direttamente qui lungo la Via Eporea. Io ho recuperato il mio cavallo e galoppando attraverso le colline della Ressia Orientale sono riuscito a giungere qui in soli quattro giorni. Non so quanto vantaggio possa aver accumulato, ma ho paura che in sei, otto giorni al massimo, anche i demoni raggiungeranno le colline a nord della capitale. Da quello che ho potuto vedere non è un esercito particolarmente organizzato. I comandanti fanno fatica a tenere a bada i demoni e ogni tanto scoppiano risse all'interno delle fila nemiche. Non posso dire altro. Ho ritenuto fosse più importante avvertirvi che continuare a spiare l'esercito nemico, tanto più che una volta ho quasi rischiato che mi scoprissero. Ad ogni modo è un esercito imponente. Sono centinaia di migliaia, l'intera piana brulica di demoni.»

«Sei giorni... Sei giorni di tempo» borbottò Gwydeon. «Beh, dovremo farceli bastare. Per fortuna che fra Libeth e qui ci sono solo poche fattorie sperdute e che la maggior parte dei villaggi sono più a est. Dobbiamo avvertire subito Esh e tutti i villaggi della Ressia Occidentale e della Marca Assiana. Per ora le regioni orientali sembrano al sicuro, ma non possiamo sapere se l'Oscuro non ha altre truppe in marcia verso le pendici orientali dei Denti del Lupo. Meglio avvertire anche Clo e soprattutto le Città Gemelle, Iph'alet e Iph'erat.»

«Comandante, so che siete sicuramente stanco ma abbiamo bisogno di ogni possibile informazione sull'esercito nemico» disse Re Sigismondo rivolgendosi a Viktor Issani.

«Nessun problema, Maestà. Sono a Vostra completa disposizione.»

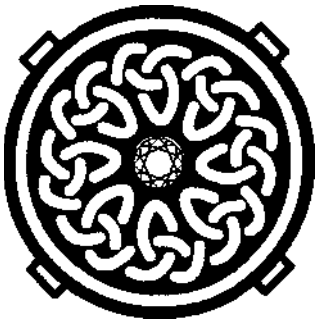
«Gwydeon, provvedete come concordato in caso di attacco da nord. Speravo avessimo più tempo, ma evidentemente il nemico ha trovato un modo per attraversare i Denti del Lupo senza essere avvistato. Maestro Ona, Messer Aggart, è necessario iniziare a produrre quei talismani dei quali ci avete parlato. Dobbiamo averne al più presto almeno uno per ogni soldato. Il nuovo Patriarca e tutto il Magistero è a vostra disposizione, così come tutte le corporazioni artigiane. Stanno arrivando anche maghi ed apprendisti da Issah e da Laag. «Signori» disse quindi rivolgendosi agli altri tre so-

vrani «dobbiamo assolutamente coordinare le nostre strategie, ne convenite?».

«Sì, certamente!» rispose subito Kasimir, seguito a ruota dagli altri due.

«D'accordo, allora. Ognuno di voi sa cosa deve fare. Kasimir, Fernando, Arrius ed io rimarremo qui per definire i passi successivi. Mi aspetto un rapporto ogni quattro ore nei prossimi quattro giorni, notte esclusa, a meno che non si tratti di un caso di estrema gravità. Abbiamo tutti bisogno di riposare, incluse le truppe, specialmente quelle che hanno combattuto contro i ribelli e quelle che hanno aiutato a rimettere in sesto la capitale. Ho come l'impressione che nelle prossime due dodecadi non avremo molte opportunità di riposare. Quattro legioni dal Regno dell'Ovest stanno arrivando lungo la Via Sinorea. A questo punto conto che vadano a proteggere Esh. Da sud stanno arrivando altre sei legioni che potremo schierare immediatamente a nord di Loth, in prossimità del ponte sull'Ulàn. Ci rivediamo tutti qui domattina per un aggiornamento. Ci sono domande? Bene, allora. Potete andare.»

Ona e Garreth tornarono rapidamente al Magistero dove il Patriarca aveva riservato al giovane mago un'intera ala dell'edificio. Qui una trentina fra maghi e apprendisti stavano già lavorando alacremente per creare le *captiunculæ.* A queste era stata data la forma di un medaglione piatto, in modo che potesse essere portato facilmente al collo o legato sul corpetto o sull'armatura. Il medaglione aveva un diametro di cinque unghie ed era spesso dieci schegge. Il contenitore esterno era in bronzo e tutto sommato, nonostante le dimensioni, era abbastanza leggero. Ogni medaglione aveva quattro anelli sul bordo, a distanze regolari, in modo che potesse anche essere agganciato sull'armatura con due cinghie incrociate che passavano sotto le ascelle e sopra le spalle. Al centro del medaglione c'era una pietra verde chiamata alessandrite che aveva la caratteristica di cambiare colore e diventare rossa qualora la *captiuncula* avesse catturato una Crisalide. Attorno alla pietra c'era un elaborato disegno composto da una corda intrecciata a formare un nodo alquanto complesso chiuso su sé stesso.



I medaglioni erano prodotti dalla Gilda dei Fabbri sotto la supervisione di un mago del Magistero. Ne arrivavano in continuazione da tutte le fucine di Loth. All'interno il medaglione era cavo e veniva riempito dai maghi con olio di sandalo, gocce di argento vivo e pezzetti di ambra nera. Quindi gli orafi incastonavano l'alessandrite e i maghi provvedevano a trasformare l'oggetto in un vero e proprio talismano attraverso un incantesimo che richiedeva tre maghi e un complesso rituale che tuttavia Ona aveva ridotto all'essenziale, in modo che bastassero pochi minuti per portarlo a compimento. Il Mago della Corte di Re Sigismondo aveva poi scoperto che elaborando ulteriormente il rituale, sebbene il procedimento si allungasse di qualche minuto, diventava possibile trasformare diverse decine di medaglioni contemporaneamente.

A regime il Magistero era arrivato a produrre quasi milleottocento *captiunculæ* all'ora. In quattro giorni si contava di realizzarne oltre cinquantasettemila. Molte, indubbiamente, ma comunque troppo poche se si considerava che il solo esercito del Nord era composto da oltre centottantamila fanti e duemila cavalieri. Senza contare che i maghi stavano lavorando incessantemente già da otto ore ed erano già stremati, e non erano i soli: l'esercito di fabbri e di orafi che stava producendo i medaglioni era anch'esso allo stremo - soprattutto i fabbri, che dovevano preoccuparsi anche di aggiustare o fabbricare armi e armature - e se di bronzo ce n'era ancora in abbondanza in città, le alessandriti erano praticamente finite, tanto che Ona diede ordine di produrre tutta una serie di medaglioni senza pietre da dare ai soldati in prima linea, tanto, una volta entrati in contatto con i demoni il medaglione avrebbe comunque funzionato come previsto. Ci avrebbero pensato dopo a verificare se il talismano avesse effettivamente catturato una Crisalide e quindi se fosse necessario svuotarlo per renderlo di nuovo attivo.

Garreth suggerì anche di realizzare alcune trappole più grandi da nascondere in mezzo all'erba e alle pietre lungo le direttrici dalle quali stavano arrivando i *moloch.* Ogni trappola era formata da una piastra quadrata

su cui erano montati nove talismani. La trappola poteva anche essere interrata leggermente per evitare di essere visibile. In ogni caso, se anche i demoni avessero trovato le trappole e se fra i mostri ci fossero stati stregoni e incantatori, non sarebbe stato comunque facile per loro scoprire come liberare le Crisalidi. Il talismano che Ona aveva creato era fra i più potenti mai realizzati, grazie anche alle conoscenze che il mago aveva acquisito da Gallo Severio e ad alcuni trattati molto antichi trovati nella casa di Fedorf.

Due giorni dopo Garreth e Ona furono convocati a Palazzo. Appena arrivati vennero condotti nella Sala Rossa, diventata per l'occasione la sede del Consiglio di Guerra formato dai quattro sovrani e dal Generale Supremo Gwydeon ith'Mydri. Ona era rimasto silenzioso tutta la mattina, cosa che Garreth attribuì alla stanchezza. Il mago, infatti, non si era risparmiato nelle ultime quarantott'ore, come d'altra parte tutti quelli che lavoravano nel Magistero per produrre i talismani. Solamente la sera prima era scomparso per alcune ore. Garreth aveva pensato si fosse ritirato per dormire un po', ma quando Ona era tornato era evidente che non aveva affatto dormito, anzi, sembrava ancora più stanco e teso di prima.

Quando i due entrarono nella sala Gwydeon stava discutendo con Kasimir davanti a un grande tavolo sul quale erano state riprodotte in gran parte le Marche Getana, Assiana e Ressia. Al loro ingresso i due smisero immediatamente di discutere. Gwydeon si spostò dietro il tavolo. Aveva uno sguardo cupo, anche lui mostrando evidenti segni di stanchezza. Re Sigismondo invece si fece avanti e così anche gli altri tre sovrani. Re Arrius si accostò a Ona e gli lanciò uno sguardo interrogativo al quale il mago rispose con un cenno stanco della mano.

«Aggart, non c'è molto tempo, quindi verrò subito al dunque. La situazione è molto difficile. Non sappiamo cosa stia facendo il Signore Oscuro. Tutte le comunicazioni dalle nostre spie sono cessate da quando Libeth è stata attaccata. Riteniamo di essere in grado di respingere l'attacco qui a Loth, ma Esh rischia di essere conquistata. Non pensiamo infatti di essere in grado di spostare altre legioni in quella zona in tempo sufficiente per proteggere la città. Abbiamo già dato ordine di imbarcare quanti più cittadini possibile sulle navi mercantili ancorate nel porto. Altre navi stanno arrivando da Chiro e da altri porti del Regno dell'Ovest. Speriamo arrivino in tempo.»

«Capisco. Ma... io cosa posso fare? Devo dire che finora mi sono sentito abbastanza inutile. Non sono un mago e non sono neanche un soldato. Certo, so uccidere, ma non so quasi nulla di strategia e non ho esperienza sul

campo di battaglia.»

«Lo sappiamo, ed è per questo che abbiamo pensato a voi per un incarico molto delicato, qualcosa che si addice di più alle vostre caratteristiche.»

«Di che si tratta? Comandate, Sire, e io obbedirò. Sono al Vostro servizio.»

«Dovrete partire subito da Loth, attraversare le linee nemiche e dirigervi verso nord prima che le Orde rendano impossibile farlo.»

«A nord? Per quale motivo?»

«Messer Garreth della Mano di Morgane»

Aggart si irrigidì. Finora il sovrano aveva sempre usato il suo vero nome, mai quello da sicario.

«Vi chiedo di accettare per Mio conto e in Mio nome una presa e vi offro queste cento spighe quale tratta a suggello del nostro accordo.»

«Maestà... io sono al Vostro servizio, non è necessario...»

«No. È necessario. Il Consiglio ha deciso che questa cosa sia fatta secondo le regole, ovvero come stabilito dalla vostra Gilda.»

«Ma Sire, io non faccio più parte della Loggia di Morgane!»

«Al contrario, messere. In questo momento, a capo della Loggia di Morgane è Otan a'Taleb, che assumo voi conosciate molto bene. «Questa» disse il Re porgendo a Garreth una pergamena arrotolata che portava il sigillo della Mano «è la vostra nomina a Settimo dei Sette della nuova Loggia di Morgane... Maestro Garreth».

«Io...» Garreth prese il rotolo, spezzò il sigillo e lesse rapidamente le poche righe che lo designavano a membro effettivo del Consiglio dei Sette di Morgane. In fondo la firma e il sigillo del suo maestro, Otan a'Taleb.

«Maestro Garreth, accettate dunque l'incarico?»

Garreth si inginocchiò davanti al Re, prese la borsa con le cento spighe e quindi pronunciò la formula di rito: «Per mia libera scelta e senza alcun impedimento prendo questa offerta a testimonianza del mio impegno nei Vostri confronti. Indicatemi chi devo marcare affinché vi ponga il Segno della Mano.»

«Il suo nome è Dagg Elath ac'Lesseni, conosciuto anche come il Signore delle Ombre.»

Garreth rimase di stucco. Il Signore delle Ombre? Volevano che uccidesse il più potente Arcano di Kios?

«Sire, io... io ho accettato la presa e quindi mi impegno a portare a termine la missione che mi avete affidato, tuttavia... immagino vi rendiate conto che non sono un mago, non so quasi nulla di magia. Come pensate

possa misurarmi con quello che è uno dei più potenti maghi che esistono su Reta? Sono a malapena riuscito a uccidere Fedorf...»

«A questo penserà il Maestro Ona. Dovrete solo fare quello che lui vi dirà, senza discutere, anche se...»

«Anche se...?»

«Anche se vi sarà difficile accettare la sua decisione.»

«Decisione? Quale decisione?»

«Maestro Ona...»

«Sì, Sire. Garreth, vieni con me. Dobbiamo parlare. Maestà, chiediamo il permesso di poterci congedare.»

«Concesso. Vi vedrò ancora, Maestro Ona?»

«Non credo. È meglio che ciò che si deve fare sia fatto al più presto. Garreth deve partire domattina all'alba al più tardi. Il viaggio è lungo e saranno molti i pericoli da affrontare.»

«Sì, certo. Comprendiamo. In tal caso avete la mia benedizione.»

«E la mia, Maestro Ona» intervenne Re Arrius.

«Ed anche la mia» aggiunse Re Kasimir.

«E la mia» concluse Re Fernando.

Ora tutti e quattro i re erano intorno al giovane mago. Uno alla volta gli strinsero le mani fra le loro. Infine fu la volta di Gwydeon che si limitò a fissare lo sguardo negli occhi del mago, quindi si voltò e uscì dalla stanza, senza dire una sola parola.

Quando Garreth fu uscito dalla Sala Rossa prese per una spalla Ona che lo stava precedendo e lo fece voltare.

«Fermati un momento, maledizione! Vuoi spiegarmi cosa sta succedendo? Io parto per una missione impossibile e quelli si rivolgono a te come se fossi una vedova al funerale! Che significa tutto ciò? Di quale decisione stava parlando il sovrano? E come diavolo pensi che io possa uccidere un Arcano che non sono riusciti ad ammazzare i migliori sicari della Mano quando era solo poco più che un potente evocatore?»

«Non qui. Torniamo al Magistero. Lì ti spiegherò tutto.»

I due fecero il tragitto dal Palazzo Reale al Magistero di Loth immersi in un cupo silenzio. Garreth era infuriato. Si sentiva ingannato, preso in trappola. Uccidere l'Oscuro. Come no? Un gioco da ragazzi. Ecco che arriva Garreth, il Grande Eroe, che con uno schiocco di dita distrugge il Signore delle Ombre e libera Kios dalla minaccia dell'Orda. Che ci vuole?

Arrivati al Magistero Ona guidò Garreth lungo una serie di corridoi che

si snodavano sotto l'edificio, fino ad arrivare davanti a una grande porta in metallo. Qui erano di guardia due maghi piuttosto alti e robusti, entrambi portavano sulla schiena un piccolo scudo circolare e una lunga bastarda con l'elsa a croce.

«Maghi della Guerra» fece laconico Ona come ebbero passato il portone. Quest'ultimo dava su una vasta sala con il soffitto alto poco più di sette braccia. All'interno della sala c'era una pedana rettangolare alta circa mezzo braccio e sopra alla quale era posto un lungo tavolo a forma di ferro di cavallo, il lato aperto rivolto verso l'ingresso. Tutto intorno c'erano due file di scaffali, una a ridosso delle pareti e una più interna. Le due file formavano una specie di corridoio che girava tutt'intorno alla sala e si interrompeva solo in corrispondenza dell'ingresso. Sugli scaffali c'era di tutto: libri, vasi di terracotta e di vetro, cofanetti di legno di rosa e cassette di pietra saponaria, bottiglie completamente ricoperte di sughero o di metallo, sacchetti di tela e pacchetti di carta o di panno legati con cordini o nastri. Il tavolo, invece, era completamente sgombro, a parte una lunga scatola di legno, larga e piatta, posta proprio al centro del lato più corto, giusto di fronte a loro. Non c'erano né sedie né panche e, a quanto poteva vedere Garreth, nella stanza non c'era nessun altro oltre a loro.

«Siamo arrivati.»

«Siamo arrivati... dove?»

«Questo è il Laboratorio. È qui che si svolgono gli esperimenti più pericolosi e complessi nel Magistero di Loth. Vedi quella pedana?»

A un cenno affermativo di Garreth, Ona continuò: «Non è una semplice pedana di legno. Una volta attivato un certo incantesimo, qualunque cosa succeda su quella pedana non può uscire dai suoi confini, così come nulla e nessuno, uomo o demone, può più entrare al suo interno».

«Insomma, più o meno come il cerchio protettivo che ti serviva per difenderti dalla Crisalide...»

«Più o meno, ma al contrario del mio cerchio, questo schermo funziona in entrambi i sensi e più viene sollecitato, più diventa forte. È in grado di contenere qualsiasi demone, per quanto potente, così come evitare che un eventuale evento disastroso che avvenga al suo interno possa estendersi anche al di fuori di questa stanza.»

«Uhm... la cosa non mi piace molto. Perché siamo qui?»

«Come hai detto giustamente tu, nessuno può uccidere l'Arcano. Non con un'arma comune, almeno, e nemmeno con un'arma magica tradizionale. Ci vuole qualcosa di speciale, qualcosa che possa colpire la sua parte

demoniaca senza interessare quella umana.»

«Non capisco. Non mi sembra che quando era umano fosse poi tanto meglio, quel bastardo.»

«Forse... e forse no. Noi pensiamo...»

«Noi?»

«In questi giorni sono rimasto in contatto attraverso il Pozzo con i Patriarchi di tutti i Magisteri dei Quattro Regni... cioè, *quasi* tutti. Comunque, noi crediamo che il padre di Dagg, anch'esso un evocatore, abbia fatto un qualche esperimento sul figlio, qualcosa che lo ha cambiato.»

«Sì, mi avevi già raccontato questa storia. Hai detto che uccise il padre, quando era ragazzo, no? Si impossessò di lui un demone o qualcosa del genere.»

«Era quello che pensavamo, ma un Arcimago del Magistero di Seaxa ha trovato un vecchio diario, scritto proprio dal padre di Dagg. Sembra che le cose non siano andate proprio così... Ad ogni modo, è molto probabile che quello contro cui stiamo combattendo sia sempre stato più un demone che un uomo, anche prima della trasformazione in Arcano.»

«E questo cosa cambia? Sempre di un demone si tratta.»

«È vero... solo che... Voglio dire, forse - dico, forse - c'è la possibilità che dentro al Signore delle Tenebre esista ancora una piccola traccia di umanità intrappolata in una forma demoniaca.»

«E se anche fosse?»

«Tuo padre era un fabbro, giusto?»

«Era un Maestro Armaiolo. Il migliore» replicò Garreth stizzito.

«Che succede se all'interno di una lama rimane una seppur minuscola imperfezione?»

«Beh, c'è il rischio che la lama si spezzi quando meno te lo aspetti, anche se la lama è robusta e ben fatta.»

«Esatto. La stessa cosa può succedere con una bottiglia di vetro o un vaso di ceramica. Una microscopica crepa e basta un urto, anche semplicemente poggiarne la base sul tavolo con un po' più di forza, e il contenitore si spezza. Lo stesso può accadere con l'Oscuro. Se riusciamo ad indebolirlo sufficientemente, la parte umana potrebbe aver ragione di quella demoniaca.»

«Mi sembra che ci siano un po' troppi *"potrebbe"* in questa teoria.»

«Beh, è tutto quello che abbiamo.»

«Parli facile tu. Non sei mica tu quello che deve andare oltre i Denti del Lupo per vedere se questa bella idea funziona. Tu, ti ci giocheresti la vita

sulla sua riuscita?»

«È precisamente quello che intendo fare» rispose freddo il mago.

«Cosa vuoi dire? Non vorrai venire con me? Guarda che io viaggio da solo. Sarà già abbastanza difficile così.»

«Oh, niente paura. Non dovrai più preoccuparti per me.»

«E allora? Se non verrai con me, come...»

«Non ho detto questo. Io verrò, ma non come pensi tu.»

«Oh, maledizione. La vuoi smettere di parlare per indovinelli? Hai detto che c'è poco tempo. Mi vuoi spiegare cosa diavolo è questa storia?»

«Hai ragione: c'è poco tempo, quindi la farò breve. Ti ho già detto che per uccidere un mago così potente serve un'arma speciale. Giusto?»

«Uhm!»

«Bene, la tua arma è lì, sul tavolo. Vieni» così dicendo Ona si diresse verso la pedana, seguito da Garreth. I due salirono sul palco e si avvicinarono alla scatola poggiata sul tavolo. La scatola era piuttosto larga, stretta e piatta. Aveva un non so che di familiare e a Garreth venne un inquietante sospetto.

«Cos'è?»

«Non la riconosci?» disse Ona aprendo la custodia. All'interno, incastrata in uno strano materiale traslucido che sembrava ghiaccio c'era la lama nera, la stessa, in apparenza, che aveva ucciso Messala. Garreth fece istintivamente un passo indietro.

«Oh, non ti preoccupare. Finché è nella glassa non c'è pericolo.»

«Che roba è quella?»

«È una specie di gelatina magica. Noi la chiamiamo glassa. Assorbe completamente qualunque influsso magico senza intaccare tuttavia la magia. È molto utile per schermare talismani troppo potenti quando non si vuole siano individuati. Funziona anche con i demoni, come vedi.»

«D'accordo. E come pensi di ucciderlo l'Arcano? Gli porto questa roba e gliela faccio ingoiare? Magari potrei fargli un brodino caldo! Maledizione, Ona: che diavolo significa questa storia?»

«Ti ricordi quando ti dissi che la Crisalide aveva la capacità di mantenere un collegamento fra il demone che porta la spada e il piano demoniaco da cui proviene?»

«Sì, certamente. Hai anche detto che in questo modo il demone è in grado di assorbire energia demoniaca attraverso la spada.»

«Giusto. Viceversa la Crisalide si nutre dell'energia vitale che assorbe dalle vittime della lama.»

«Quindi non la possiamo utilizzare contro l'Arcano. Finirebbe per fornirgli ancora più energia e probabilmente distruggerebbe anche quella minuscola traccia di umanità ancora presente in lui.»

«Esatto! Proprio così! Hai colto il punto. Quello che tuttavia non sai - che non sapevamo, in realtà - è che il meccanismo può funzionare anche a rovescio.»

«Ovvero?»

«Supponi per un attimo che all'interno della lama ci sia uno spirito umano invece di un demone e che la spada sia impugnata da un uomo. Lo spirito potrebbe creare un collegamento fra chi tiene la spada e l'energia vitale di questo piano. Non lo renderebbe ovviamente invulnerabile, questo no, ma lo aiuterebbe a guarire dalle ferite, sopporterebbe meglio la fame, la sete, il freddo, insomma, lo renderebbe più forte, più resistente. Se poi la lama colpisse un demone, il ricettacolo potrebbe assorbire la sua energia demoniaca e nutrire così lo spirito che ivi dimora. Una lama di questo tipo potrebbe indebolire l'Arcano se riuscisse a ferirlo. È l'unica arma che potrebbe farlo!»

«Grandioso! Quindi non ci resta che sostituire il demone con uno spirito urna... Aspetta un momento! Non avrai intenzione di... Oh, no! Non pensarci nemmeno.»

«Mi spiace Garreth, ma è l'unico modo.»

«Ma è pazzesco! E poi tu sei troppo utile da vivo. Pensa ai talismani. Se non c'eri tu saremmo stati del tutto impotenti contro un esercito di *moloch.* Tu sei l'ultima persona al mondo che dovrebbe sacrificarsi. Lo faccio io. Ci vado io nella spada!»

«Garreth, maledizione! Credi che mi diverta l'idea di passare il resto della mia esistenza come una Crisalide? Tu sei l'unico che può arrivare all'Arcano. Non sei solo una delle migliori Dita della Mano. Sei anche quella più motivata. Pensa ai tuoi, a Isella... a Messala. Solo tu puoi farcela. Io non saprei neppure come arrivare oltre le linee nemiche, da solo.»

«D'accordo! Allora un altro mago. Ce ne sono centinaia! Possibile che...»

«Garreth. Garreth, amico mio, ascolta. Uno spirito umano non è un demone, non è fatto per queste cose. Per occupare il posto della Crisalide non basta uno spirito qualunque, neanche quello di un mago, per quanto potente. Io ho in me le conoscenze di Gallo Severio e di tutti quelli che lo hanno preceduto, e soprattutto, desidero la fine del Signore Oscuro più di ogni altra cosa. Qui non conta quanto sei potente, ma quanto sei determinato. E lo

spirito che dovrà occupare la Lama Nera dovrà essere davvero *molto* determinato. Anche così non sarà affatto facile, né per me, né per te. Credimi.»

«Per favore. Non anche tu. Sono stanco di perdere le persone a cui tengo... cioè, voglio dire, quelle che conosco... oh, al diavolo. E va bene. Ci tengo a te. Ora che non c'è più neanche Messala mi rimani solo tu!»

«Lo so. Lo stesso vale per me. Avrei voluto fosse andata diversamente, ma a volte bisogna prendere decisioni difficili, anche se il prezzo da pagare è molto alto.»

«Lo so. Lo diceva spesso anche mio padre. Un lungo ponte richiede molto legno.»

«Già, e questo ponte è decisamente molto, molto lungo...»

«Va bene. Cosa devo fare?»

«Dovrai uccidermi.»

«Che cosa? Come ucciderti?»

«Come nell'esperimento con Messala, solo che questa volta sarai tu ad impugnare la spada. Dovrai trafiggermi, con la lama.»

«Ma così morirai! Voglio dire, il demone, assorbirà il tuo spirito, giusto?»

«Ci proverà, ma questa volta non si troverà di fronte un'anima impreparata. Ricordi quando Messala ha difeso i nostri corpi contro i demoni?»

«Ricordo che quando l'hai fatta tornare nel suo corpo ti avrebbe strangolato volentieri.»

«D'accordo. Non era a quello che mi riferivo, ma al fatto che avesse *potuto* combattere contro gli spiriti demoniaci che volevano impossessarsi di noi. Uno spirito può combattere, se sa come fare, ed io so esattamente cosa fare.»

«Ma allora perché non hai combattuto in quel modo contro la Crisalide, invece di tentare di intrappolarla nella *captiuncula*?»

«Perché una Crisalide è comunque difficile da rimandare sul suo piano. Non è un demone molto forte, tuttavia è molto tenace. E se non riesci a bandirla da questo piano, alla lunga avrà ragione di te.»

«E allora? Come farai se non puoi rimandarla da dove è venuta?»

«Semplice. Ascolta...»

Quando Ona ebbe finito di spiegare il suo piano, Garreth iniziò a camminare su è giù per la stanza.

«No, è pazzesco. Non funzionerà. Tutto quello che otterremo sarà la

morte di entrambi. La tua di sicuro. E poi come faccio a sapere che è avvenuto lo scambio?»

«Oh, non credo che avrai problemi a capirlo. Ti basterà guardarmi...»

«No, voglio dire, come faccio a sapere che sei entrato effettivamente nella lama. Che non sei stato divorato.»

«Hai mai guardato la lama con attenzione?»

«Uhm... no, anzi, no aspetta... Quando ero ragazzo, sì, ma cosa...?»

«Se guardi la lama vedrai al suo interno come un brillare dorato, come se guardassi un cielo debolmente stellato. Se il ricettacolo è vuoto quelle luci non compaiono. Se il demone dovesse avere ragione di me, fai quello che abbiamo concordato e poi rimetti la spada nella custodia. Ma se avremo successo...»

«Se avremo successo avrò perso un altro amico comunque.»

«In un certo senso. Ma in un altro io sarò sempre con te, non lo dimenticare. Combatteremo insieme, e insieme avremo ragione della minaccia dell'Oscuro Signore.»

«Uhm... Sarai anche un gran mago, ma finora non è che con le previsioni sei stato molto fortunato...»

«Forse, ma stavolta sarà differente. Non...»

«... ti preoccupare» completò per lui Garreth. «Lo so...»

Conclusione

Così lo facemmo. Anzi, lo feci, perché alla fine toccò a me fare la cosa più dolorosa. No, sono ingiusto. Fu Ona che fece la cosa più difficile. Fu Ona che si fece trafiggere dalla lama, che combatté contro il demone e riuscì a entrare nel ricettacolo, che lo scacciò e lo costrinse a impossessarsi del suo corpo. Questa volta le cose andarono esattamente come il mio coraggioso amico aveva previsto. La Crisalide, scacciata dalla lama, si rifugiò nel corpo di Ona. Quando vidi quegli occhi neri come la pece, quello sguardo stravolto dalla furia del demone, gli lanciai contro la pozione che Ona mi aveva consegnato poco prima. Il corpo del mago prese improvvisamente fuoco bruciando di una luce bluastra così calda che dovetti fare due passi indietro per non finire arrostito anch'io. Quando le fiamme si spensero non era rimasta neanche la cenere. Eppure, né il tavolo, né la pedana mostravano alcun segno di bruciature.

Guardai la spada, guardai quelle deboli luci brillare nell'oscurità della lama. Chissà cosa stava pensando Ona in quel momento, chissà *se* stava

pensando. Mi sentivo svuotato. Così infilai la spada in un fodero che il mio povero amico aveva fatto preparare apposta un paio di dodecadi prima e feci per uscire dalla stanza. Solo, allora, guardando di nuovo verso il fodero di cuoio lavorato, compresi da quanto tempo Ona stesse preparandosi per quel momento. Povero Ona. Tutto quel tempo con un peso così grande nel cuore. Perché non mi aveva detto nulla? Perché? Perché avrei tentato di fermarlo, ecco perché. Lui lo sapeva e aveva aspettato fino all'ultimo minuto.

Scesi dalla pedana, dopo averla disattivata come mi aveva insegnato il mago. Quindi uscii dalla stanza. Le guardie erano ancora là. Non dissero niente, sebbene fossimo entrati in due e ora era uno solo a uscire. Probabilmente sapevano. Risalii le scale e in qualche modo ritrovai l'uscita. Quando arrivai a Palazzo trovai nella stanza tutto quello che avrebbe potuto servirmi per il viaggio. Abiti pesanti, dei robusti stivali di cuoio, un mantello, delle coperte, una cerata. Mi cambiai, controllai lo zaino e la bisaccia, presi la spada e scesi di sotto. Nel castello non sembrava esserci nessuno. Erano ancora tutti addormentati. Era quasi *la fuga*, come venivano chiamate le tre ore poco prima dell'alba. Mi recai alle scuderie. Qui uno stalliere assonnato mi condusse dove c'erano due splendide cavalle, una baia, l'altra grigia. Sulla cavalla grigia erano state già montate due sacche. Ne controllai il contenuto, poi verificai che le cinghie fossero ben serrate e che i finimenti fossero a posto, salii sulla cavalla baia e mi diressi all'uscita.

Non salutai nessuno anche perché non c'era nessuno da salutare, e comunque non avevo voglia di vedere nessuno. Credo che il desiderio sia stato reciproco. Era chiaro che sia Gwydeon che i sovrani sapessero quanto meno fin dal giorno prima cosa intendesse fare Ona.

L'aria era fresca e frizzante. Lì a Loth era ancora la Stagione del Raccolto, ma qualora fossi riuscito a raggiungere Scarath mi sarei trovato di fronte il gelo silenzioso del Lungo Sonno, che a nord è particolarmente rigido. Non sapevo cosa avrei trovato, o chi. Sapevo solo chi mi ero lasciato indietro.

Mi diressi ad ovest. Un paio di leghe dopo, quando ormai ero già in vista della Tenuta di Stain, mi fermai su una collinetta a guardare la città che mi ero lasciato alle spalle e i cui contorni si stagliavano scuri contro il cielo rosato dell'alba. Nonostante il sole avesse già iniziato a scaldare il mattino, il mio cuore era ancora stretto in una morsa di ghiaccio, freddo come la spada che portavo appesa alla sella.

Il *Continente Kios*

Appendici

Appendice A
NOMI PRESENTI NEL PRIMO VOLUME

PERSONAGGI

Aengus Vicecomandante della Terza Legione dell'esercito di Re Sigismondo.

Æskil Uno dei Vàkkar che hanno assalito Isella, ucciso da Aggart vicino al Tempio di Ain.

Aggart Protagonista della storia, figlio di Rupert e di Beth. Chiamato Agi da ragazzo e Garreth nella Gilda degli Assassini.

Agi Diminutivo di Aggart (v. Aggart).

Àlla Madre di Udo, il Cercatore.

Arrius Sovrano del Regno dell'Est, del casato dei Fois.

Ash Macréd Capitano e luogotenente del Re Sigismondo.

Aud Guardaboschi della Tenuta di Stain.
Barone di Ponte Corvo Padre di Hessa, madre di Isella.
Beth Spadaccina e timoniere, detta «Forabudella», moglie di Rupert e madre di Aggart.
Beumart di Roccarasa Pseudonimo usato da Aggart.
Bira van Lock Mago empatico amico di Ona Ettài.
Bjor Uno dei Vàkkar che hanno assalito Isella, ucciso da Aggart a Morgane.
Blith Vaccaro di Issah, fratello di Bryok e Withell. Il nome significa «lupo».
Bryok Vaccaro di Issah, fratello maggiore di Blith e Withell. Il nome significa «possente».
Caius Padre di Lucius e marito di Marcia.
Cedric Nome e personalità assunta da Garreth in seguito al «cambiamento» operato da Ona.
Creta di Issah Banchiere a Issah.
Dagg Elath ac'Lesseni Potente evocatore, poi diventato un Arcano, il Signore delle Ombre.
Dahn Un bimbo di Oressa.
Darko Viddrin Grande mago evocatore, inventore dei ricettacoli per le Crisalidi.
Derril Padre di Isella.
Donna Lucretia Moglie di Mastro Marchio.
Donna Rachele Moglie di Tonio.
Donna Salina Abitante di Oressa.
Donna Sheva Abitante del villaggio di Oressa.
Donna Teresa Moglie di Odoardo e madre di Sigismondo, sovrani di Loth.
Dossati Alchimista, inventore di una tecnica economica per produrre vetro di ottima qualità.
Duca di Passo Breve Duca del Regno dell'Ovest.
Duca di Spiga Dorata Duca del Regno dell'Ovest.
Duca Oderico Ricco Duca del Regno del Sud.
Elena Moglie di Lucius, abitante a Festine.
Elisa Cognata di Mastro Marchio.
Elisa Soirét Contessa di Fossa, primo Comandante donna della nuova Terza Legione.
Elsa Ostessa di Dorph, vedova di Ereldyn, innamorata di Rubeus.

Ereldyn Giovane guerriero di Laag, marito di Elsa, morto in guerra.
Fedorf ac'Named Arcimago del Magistero di Issah.
Fernando Sovrano del Regno dell'Ovest, del casato degli Avalos.
Gallo Severio Bibliotecario di Loth e Gran Custode delle Chiavi del Magistero di Loth.
Garreth Nome assunto da Aggart nella Gilda degli Assassini.
Gorgi Locandiere dell'osteria di Oressa.
Gwenna Nipote di Re Arrius, Maga di Guerra, poi diventata Medebh.
Gwydeon ith'Mydri Segretario particolare e consigliere di re Sigismondo, detto il «Leone del Nord».
Hasselsmith Fabbro di Dorph, detto "Braccio di Cuoio".
Hessa di Ponte Corvo Madre di Isella.
Isella Fidanzata di Aggart a Dorph, figlia di Derril ed Hessa di Ponte Corvo, nipote di Mastro Corbella.
Jeens Segretario privato di Rubeus.
Karina Figlia di Mastro Marchio e Donna Lucretia.
Kasimir Sovrano del Regno del Sud, del casato dei Baden.
Katryna Baden Contessa di Mertz, sposò Stanislao Saxen.
Kodi Un neonato, nato ad Oressa.
Kosta Klei Ultimo Re della dinastia dei Klei, ucciso dall'Usurpatore prima della Grande Guerra.
Kyron di Loth Banchiere a Loth.
Lisa Nome della mai nata sorellina di Aggart.
Lotar Kassani Assassino della Gilda, abitante al Villaggio, ucciso da Garreth nel Primo Sangue.
Lübeck di Morgane Banchiere a Morgane.
Luca Figlio di Mastro Marchio e Donna Lucretia.
Lucius Soldato della guarnigione di Dorph, figlio di Marcia e di Caius, marito di Elena.
Maestro Otan a'Taleb Settimo fra i Sette della Gilda degli Assassini, Loggia di Morgane.
Maestro Tot Olab Erté Quinto fra i Sette della Gilda degli Assassini, Loggia di Morgane.
Maidnenoise Principessa degli Elfi Azzurri, figlia di Oide Sebagh dei Làmh-làidir.
Marcia Madre di Lucius e moglie di Caius.
Marta Sguattera della *Locanda del Cervo Ferito*, a Festine.
Mastro Bartolo Mastro Orafo di Dorph.

Mastro Girardo Mastro Calzolaio e Pellaio di Dorph.
Mastro Marchio Mastro Sarto, di Og, diretto a Morgane.
Mastro Pietro Corbella Mastro Libraio di Dorph e nonno di Isella.
Medebh Mezzo-demone, comandante in capo dell'Orda, una volta era Gwenna.
Messala Amazzone del Cerchio di Àssora.
Messere Balzella Abitante di Dorph.
Mirti Una bambina di Oressa.
Morac Fei di Clo Mago della Vita, contese il posto di Patriarca a Dagg Elath e fu da lui ucciso.
Mord Il Vàkkar gigante che violenta Isella, capitano dell'*Occhio del Mare*.
Naami Nome e personalità assunta da Messala in seguito al «cambiamento» operato da Ona.
Nicolao Figlio primogenito di Re Kasimir.
Odoardo Primo Re della dinastia dei Saxen, padre di Sigismondo.
Oide Sebagh Elfo, sovrano della città-stato di Amerjin, appartenente al clan dei Làmh-làidir.
Ona Ettài ac'Stannair Mago, apprendista di Fedorf ac'Named.
Owan Ne'thorn Assassino della Gilda, uccisore di maghi.
Piater Fan ter Skee Esseno, socio in affari di Mastro Bartolo, abitante a Morgane.
Quarto Terenzio Ultimo Imperatore Avoniano.
Quinto Emiliano Successore di Gallo Severio a Bibliotecario del Magistero di Loth.
Rubeus Detto «il Cartografo», vecchio amico di Rupert e Beth.
Rupert Maestro Armaiolo, detto «Maglio d'Acciaio», marito di Beth e padre di Aggart.
Sandès Soldato della guarnigione di Dorph.
Seka Guaritore del Cuore della Loggia di Morgane.
Sekka Makkari Vice carovaniere e capo dei cacciatori, cugina di Skota Makkari.
Ser Gironimo Abitante di Dorph.
Shanta Klei Antico Re del Regno del Nord.
Skota Makkari Carovaniere, figlio di Trikka Makkari.
Sigismondo Sovrano del Regno del Nord, del casato dei Saxen.
Stanislao Saxen Conte di Kitz, sposò Katryna Baden.
Tap Vecchio che abita in una capanna poco distante da Oressa.

Tessa Cameriera presso l'osteria di Oressa.
Thorn Anziano sergente della guarnigione di Dorph.
Tobias Un ragazzo di Oressa.
Tonio Oste della *Locanda del Cervo Ferito*, a Festine, detto "Sciacquabudella".
Trikka Makkari Carovaniere amico di Rupert.
Udo Cercatore, abitante a Dorph.
Ulric Segretario particolare e consigliere di Re Kasimir.
Urras Vicecomandante della Prima Legione dell'esercito di Re Sigismondo.
Vecchia del Bosco Vecchia guaritrice di Dorph, esperta di erbe.
Vecchio Tap Vecchio che abita a nord della fattoria di Aggart.
Viktor Issarti Der Finenz Comandante della guarnigione di Libeth.
Withell Vaccaro di Issah, fratello minore di Bryok e Withell. Il nome significa «leone».
Wolfart Uno dei Vàkkar che hanno assalito Isella, ucciso da Aggart vicino a un bordello.

DÈI E DEMONI
Ain Dea dell'Amore Erotico e della Fertilità.
Briga Dea del Focolare domestico e della Forgia, ispiratrice delle arti e protettrice di tutti i fabbri.
Calla La Madre Terra, protettrice di tutti gli esseri viventi.
Dagaroth Demone dell'Anello di Fuoco, si dice progenitore del casato degli Elath.
Festa Dea della Saggezza e della Serenità.
Oki Dio del Mare e delle Acque.
Zola Dio del Cielo Notturno.

ANIMALI
Fischio Cavalla di Rupert.
Lora Asina del vecchio Tap.
Perla Cavallina di Agi.
Stella Cavalla di Beth.

POPOLI
Amazzoni Donne guerriere che vivono nelle foreste equatoriali di Kios.
Esbollìti Termine generico sotto il quale sono raggruppate le etnie che

vivono nell'Impero Esbollìta, a esclusione dei Numéni.

Esséni Popolo guerriero che vive nella Penisola Essénica.

Getìni L'etnia più diffusa nei Quattro Regni, soprattutto in quelli del Nord, Sud e Ovest.

Innòti Termine generico sotto il quale sono raggruppate le molte etnie che vivono nei Cento Reami.

Moréi Popolo che vive in tribù nella regione settentrionale dell'Isola di Spera.

Nomài Popolo che abita nel Regno del Sud, soprattutto nella regione di Morgane.

Numéni Popolazione che vive nel deserto di Davenhert, imparentati con i Nomài.

Pàisan Popolo di agricoltori che abita nelle piane settentrionali del Regno del Nord.

Romài Popolo di nomadi che vive nelle piane settentrionali del Regno del Nord.

Sartài Popolo che vive in tribù nella regione meridionale dell'Isola di Spera.

Svétoni Popolo che abita prevalentemente nel Regno dell'Est.

Vàkkar Popolo di navigatori che abita nel profondo nord di Kios.

LOCALITÀ

Amathkerbadis Satanìa nella regione più settentrionale dei Cento Reami.

Amerjin Città stato degli Elfi Azzurri, governata da Oide Sebagh dei Làmh-làidir.

Castello di Fossa Residenza della Contessa di Fossa, a est di Loth.

Castello di Stain Piccola fortezza posta nella Tenuta omonima, residenza di caccia di Re Sigismondo.

Clo Porto Commerciale del Regno del Nord, il più importante della Regione Orientale.

Coda del Serpente La catena sudoccidentale delle Mura.

Costa dei Vetrai Lungo tratto di costa a ovest di Saffiro caratterizzato da ampie spiagge sabbiose.

Denti del Lupo Elevata catena montuosa nella Marca Settentrionale del Regno del Nord.

Dorph Cittadina a sud di Issah dove abita Rubeus "il Cartografo".

Esh Porto Commerciale del Regno del Nord, il più importante della Re-

gione Occidentale.

Festine Snodo commerciale importante del Regno del Sud.

Fionnach Città stato degli Elfi Azzurri.

Fiume Salto Fiume che dai Monti del Tramonto sfocia nel Golfo di Hissena.

Golfo di Herbane Golfo settentrionale del Mare di Horda su cui si affaccia Morgane.

I Gemelli Catena montuosa che separa la Penisola di Cora dal resto di Kios.

Il Cervo Ferito Locanda di Tonio, a Festine.

Il Daino Bianco Locanda poco distante dalla Reggia, a Loth.

Il Drago Spaccato Locanda di Elsa, a Dorph.

Il Furetto Macchiato Locanda di Issah.

Il Villaggio Il villaggio di proprietà della Loggia di Morgane della Gilda degli Assassini.

Iph'alet La più occidentale delle Città Gemelle, ai piedi dei Denti del Lupo.

Iph'erat La più orientale delle Città Gemelle, sulla costa orientale del Cristallo Verde.

Isola delle Conchiglie Isola del Golfo di Herbane, di fronte a Morgane.

Isola di Horsa Grande isola settentrionale tra il Cristallo Azzurro e il Cristallo Blu.

Issah Capitale del Regno del Sud.

Istmo di Fern Tratto di terra che collega le Terre dei Troll al resto del continente.

Kitz Contea a sud di Loth.

La Locanda La locanda del Villaggio di proprietà della Mano di Morgane.

La Posta del Cacciatore Locanda lungo la strada che da Festine va a Morgane.

La Tana del Cinghiale Bianco Una locanda di lusso nella roccaforte di Morgane.

Libeth Capoluogo della Ressia.

Loth Capitale del Regno del Nord.

Mari di Cristallo I tre mari a nord di Kios: da est a ovest il Cristallo Verde, Blu e Azzurro.

Mertz Contea nella Stiria Orientale.

Monti del Tramonto Una catena montuosa non troppo elevata che divi-

de la Penisola Occidentale dal resto del continente.

Morgane Il più importante porto commerciale del Regno del Sud.

Mura Lunghissima serie di catene montuose che tagliano in due il continente di Kios.

Og Capoluogo della Marca della Coda del Serpente.

Oressa Il villaggio a nord della fattoria dove Aggart è nato.

Penisola di Cora Estremità nordoccidentale di Kios, tra il Golfo di Hissena e il Cristallo Azzurro.

Piana del Taro Vasta pianura nell'estremità sudoccidentale del Regno dell'Ovest.

Piana del Vento Detta anche Piana Meridionale, si estende fra le pendici meridionali dei Monti del Tramonto e quelle settentrionali della Coda del Serpente.

Piana di Caddryll Pianura a sud di Loth, teatro di una furiosa battaglia nella Grande Guerra.

Piana Ressiana Grande pianura a sud dei Denti del Lupo e ad est di Libeth.

Praxa Il principale porto del Regno dell'Est, punto di raccordo fra la navigazione fluviale e quella marittima.

Regno del Nord Antico regno situato a nord della catena delle Mura, capitale Loth.

Regno del Sud Antico come il Regno del Nord e storicamente suo rivale, è posto fra i Monti del Tramonto e la catena denominata Coda del Serpente, capitale Issah.

Regno dell'Est Più recente dei Regni del Nord e del Sud ma più antico di quello Occidentale, è l'unico dei Quattro Regni a trovarsi oltre le Mura, capitale Seaxa.

Regno dell'Ovest Il più giovane dei Quattro Regni, sito nella Penisola Occidentale o del Drago, capitale Mot Erbai.

Seffiro Il villaggio a nord di Morgane dove Garreth va ad abitare dopo essere entrato nella Gilda.

Satàn del Mordai Uno dei tanti Satàn in cui sono divisi i Cento Regni, capitale Bàssinòra.

Scarath Porto di pescatori a nord di Esh.

Seaxa Capitale del Regno dell'Est.

Tomal Cittadina sul Mare di Horda, residenza stagionale di Re Fernando.

Taverna del Gatto Morto Taverna a Loth dove Gwydeon ha fatto na-

scondere la Lama Nera.

Terbane Cittadina a nord di Saffiro, sui confini delle Terre degli Elfi Azzurri.

Testa del Cavallo Penisola meridionale della Terra delle Amazzoni.

Valle del Salto Valle del fiume Salto, ai confini settentrionali dell'Alta Astura.

Zinnae Importante porto del Regno dell'Est, sul Mar Sereno. Meno grande di Praxa ma più vicino alla capitale.

Appendice B
L'AMBIENTAZIONE

Il romanzo è ambientato sul continente più grande del pianeta Reta. Questo pianeta è leggermente più piccolo della Terra, dato che ha una circonferenza all'equatore di quasi 33.600 chilometri. In pratica 10° di longitudine equivalgono a 36 volte 36 stare, un'unità di lunghezza equivalente a 720 metri (vedi Appendice C). Il concetto di longitudine è tuttavia sconosciuto su Kios, mentre quello di latitudine è conosciuto ma poco usato.

Il sistema planetario

Reta gira attorno a una stella di classe G2, luminosità assoluta V, chiamata Senna, dal nome del Dio della Gloria e della Gioia Luminosa, dalla quale dista in media 152 milioni di chilometri.

Come pianeta, è simile alla Terra ma è quasi completamente coperto da acqua. Ci sono infatti solo due continenti: uno più grande, nell'emisfero settentrionale, e uno più piccolo, quasi agli antipodi del primo. I poli sono ghiacciati ma non vedono la presenza di terre mentre la fascia atmosferica è leggermente più ampia di quella terrestre, circa 80 chilometri.

Reta ruota su sé stessa in 88.156 secondi, ovvero 24 ore terrestri, 29 minuti e 16 secondi. L'asse di rotazione è inclinato di 15° rispetto al piano dell'orbita. Il periodo di rivoluzione è invece pari a 29.614.525 secondi, ovvero quasi 336 giorni terrestri. Nell'Appendice C è riportato il calendario imperiale usato nei Quattro Regni.

Il pianeta ha due satelliti naturali: uno un po' più piccolo della nostra Luna, chiamato Branno, o Luna Maggiore, e l'altro grande più o meno la metà del primo, chiamato Rianno, Luna Minore o Luna di Sangue. Branno è luminosa, quasi bianca, mentre Rianno è rosa e, in certi momenti dell'an-

no, diventa quasi rossa, evento che ha generato diversi miti nelle varie regioni del continente.

Branno orbita attorno a Reta alla distanza di circa 300 mila chilometri mentre Rianno è molto più vicina, poco meno di 38 mila chilometri. Per questo motivo, pur essendo più piccola, appare dalla superficie di Reta grande quasi nove volte le dimensioni della Luna viste dalla Terra. Inoltre Rianno ha un tempo di rotazione e di rivoluzione uguali a quello di rotazione di Reta, per cui non solo volge sempre la stessa faccia a Reta, ma è sempre fissa nel cielo. A causa di effetti mareali, anche Branno volge sempre la stessa faccia a Reta, ma essendo più lontano ha anche un periodo di rotazione più lungo, ovviamente coincidente con quello di rivoluzione: 1.938.547 secondi. Dato che solo Branno si sposta nel cielo, è quest'ultimo satellite a determinare il mese lunare, che risulta quindi poco meno di 22 giorni e mezzo terrestri, ovvero quasi 22 giorni retani.

Le eclissi sono abbastanza frequenti ma l'allineamento fra le due lune e Senna è un evento rarissimo, presagio di terribili calamità.

Kios, il continente

Il continente di Kios è il continente principale dell'emisfero nord del pianeta Reta. Essendo un continente abbastanza compatto, con pochi mari interni piuttosto piccoli, la navigazione avviene prevalentemente lungo la costa. Mari vasti come quello di Fossa o il Mar Sereno non vengono mai attraversati per largo. I tratti più lunghi percorsi dalle navi in mare aperto sono quelli che vanno da un punto a un altro di uno stretto come quello del Mare di Horda o il Canale della Lingua. Già andare all'Isola di Horsa dalla costa settentrionale è considerata una vera follia.

Il continente si estende nell'emisfero settentrionale da poco sotto l'Equatore, che taglia la penisola denominata Testa di Cavallo, fino al 70° parallelo. La larghezza è più o meno la stessa. Il clima è quindi molto differente nei vari territori. Il nord è molto freddo, simile a quello della Lapponia o dell'Alaska, mentre il sud assomiglia di più alla Foresta Amazzonica o ad alcune regioni del Centro dell'Africa. Più o meno al centro è situato un grande deserto, chiamato Davenhert, che si estende per quasi 1300 chilometri da est a ovest e 900 da nord a sud. Nella parte meridionale la giungla copre gran parte del continente mentre a nord ci sono varie foreste intramezzate da ampie distese di prateria o, nell'alto settentrione, di steppa. Le due più grandi foreste del nord, abitate rispettivamente dagli Elfi Azzurri e

dagli Elfi Bianchi, sono vaste ognuna quanto il deserto centrale.

Kios è caratterizzato da enormi penisole che si diramano dal corpo centrale in tutte le direzioni, e da ampie catene montuose che separano vaste zone di territorio in modo ben marcato. La principale catena montuosa è denominata «Le Mura», e si estende da nord-est a sud-ovest, tagliando praticamente in due parti distinte il continente. Analogamente i Denti del Lupo, a nord, segnano il confine dei territori del Nord, selvaggi ed inospitali, mentre i Monti del Tramonto separano la grande Penisola Occidentale dove è situato il Regno dell'Ovest dal resto di Kios. Anche la Penisola Essenica e la Testa del Cavallo, all'estremità meridionale di Kios, sono separate dal continente da due grandi catene montuose, rispettivamente la Cintura e l'Ascia di Sàron. La Penisola Essenica è formata da un grande altopiano granitico che fa da base a due antiche catene montuose chiamate la Mesa Larga e la Mesa Stretta. Altri massicci importanti sono i Monti Oscuri, a nord-est, e il Dente del Drago, nella Penisola Occidentale.

Le isole maggiori sono l'Isola di Spera, più grande del nostro Madagascar, e quelle di Horsa, di Koos e di Folcan, molto più piccole. All'estremità nord-orientale del continente c'è infine l'arcipelago delle Kriadi, mentre praticamente all'angolo opposto del continente, c'è quello delle Tereidi. Di isole, comunque, le coste di Kios abbondano, sia a nord che a sud.

Le popolazioni umane

Esistono molte differenti popolazioni in Kios, ognuna più o meno localizzata in un certo territorio. A nord delle Mura, dove una volta sorgeva il grande Impero Avoniano, ci sono tre dei Quattro Regni. Il quarto, il Regno dell'Est, si affaccia sui mari orientali ed è separato dagli altri regni dalle catene del Muro Freddo e del Muro Alto. I Quattro Regni rappresentano i territori più civilizzati di Kios. La loro civiltà è simile a quella dell'Europa nel Basso Medioevo, più o meno intorno al secolo XIV, ma per certi versi è più avanzata, soprattutto per quello che riguarda il settore manifatturiero e l'agricoltura.

Per quanto riguarda le varie popolazioni, nel Regno del Nord troviamo i *Vàkkar*, un popolo guerriero e fiero, ottimi navigatori, che abitano per lo più le coste a nord dei Denti del Lupo, le Terre dei Troll e la Penisola di Cora. Nelle pianure ai piedi dei Denti del Lupo abbiamo i *Pàisan*, stanziali e in genere agricoltori, e i *Romài*, nomadi. A Loth e nei dintorni abitano prevalentemente i *Getìni*, che sono anche l'etnia più diffusa nei Quattro

Regni. Il Regno dell'Ovest è infatti quasi tutto getìno mentre nell'Est e nel Sud essi rappresentano quasi il 40% della popolazione. In quello dell'Est abbiamo gli *Svétoni* mentre nel Regno del Sud ci sono molti *Nomài*, un popolo imparentato con i nomadi *Numémi* che vivono nel deserto di Davenhert.

Più a sud c'è il grande Impero Esbollita mentre ad est c'è quello Essenico, quasi altrettanto esteso. A ovest dell'Impero Esbollita ci sono i Cento Reami, una federazione di una sessantina di regni e un numero imprecisato di domini retto dai Satàn, una sorta di sultano locale. I Cento Reami sono abitati da molte etnie e microetnie tutte imparentate fra loro e raccolte sotto il nome generico di *Innòti.*

A sud dell'Ascia di Sàron ci sono le Amazzoni, mentre l'Isola di Spera, la più grande isola di Kios, è abitata da centinaia di tribù primitive che appartengono a due grandi etnie: i *Moréi* a nord e i *Sartài* a sud. Poco si sa delle altre grandi isole come Horsa e Folcan o dei lontani arcipelaghi: le Kriadi a nord e le Tereidi a sud. Troppo lontane per essere raggiunte da normali imbarcazioni, si dice siano abitate dagli ultimi discendenti dei Grandi Draghi, rispettivamente dai Draghi della Nebbia e dai Draghi di Fuoco.

In termini quantitativi, ad abitare i Quattro Regni sono circa cinquanta milioni di persone. Il regno più popoloso è quello dell'Ovest, con ben 18 milioni di abitanti, seguito a ruota dal quello dell'Est, 14 milioni, che è tuttavia quello con la maggiore densità di popolazione e il maggior numero di città e villaggi. Vengono quindi il Regno del Sud, con 10 milioni e quello del Nord con 8. Quest'ultimo è anche il Regno più vasto e quindi quello meno densamente popolato.

Il primato per densità di popolazione spetta tuttavia ai Cento Reami: pur essendo vasti, infatti, poco meno del solo Regno dell'Est, questi regni sono abitati da quasi 24 milioni di persone. Viceversa il vicino Impero Esbollita può contare su solo 6 milioni di persone, delle quali circa 50 mila sono nomadi del deserto.

A sud, circa 4 milioni di abitanti vivono nell'Impero Essenico, due milioni nella Terra delle Amazzoni, e meno di un milione nell'Isola di Spera. Le Amazzoni sono circa quattromila, suddivise in otto tribù. In genere, circa duecento Amazzoni vivono nella casa-anello della tribù, che rappresenta una sorta di capitale, mentre le altre vivono nella giungla in piccoli gruppi o a coppie. Raramente un'amazzone vive da sola e ancora più raramente è possibile trovarne al di fuori delle loro terre.

Le razze non umane

Varie razze non umane abitano Kios. Degli Elfi non si sa quasi niente ma si suppone che non ne siano rimasti che poche migliaia, confinati nei due territori nel nord del continente. Essi si suddividono in Elfi Bianchi e in Elfi Azzurri. Si tratta di esseri magici molto antichi, che abitavano Kios fin da prima che comparissero gli esseri umani e che con questi desiderano avere quanti meno contatti possibile. Nelle foreste degli Elfi si sono rifugiati i superstiti delle molte specie di esseri fatati che una volta abitavano tutto il continente: gnomi, fate, sia maschi che femmine, folletti, coboldi e molti altri esseri ancora, di alcuni dei quali persino il nome è stato dimenticato dagli esseri umani. Tutti questi esseri sono per natura amorali, ma nutrono un forte risentimento nei confronti degli uomini che li hanno praticamente scacciati da quasi tutto il continente. Solo pochi continuano ad abitare in mezzo agli umani, soprattutto nelle campagne, come i Folletti del Focolare e le Fate dei Fiori.

Nel nord si dice si siano rifugiati i Troll, ma sono decenni che nessuno li ha più visti. Le leggende affermano che i Troll sono la progenie di demoni con altri animali, mentre gli Orchi sono il risultato dell'accoppiamento di un demone con un essere umano. Così almeno si dice, ma le ricerche più recenti effettuate nel Regno dell'Est hanno stabilito che Troll e Orchi sono nativi di Kios e che un eventuale incrocio fra esseri di piani diversi è assolutamente sterile, se non impossibile, in certi casi. Troll e Orchi una volta vivevano in tutta la parte settentrionale del continente. Se esistono ancora degli Orchi, probabilmente si trovano nell'Isola di Horsa e nella Falce del Nord.

A sud delle Mura, la grande catena centrale che divide il continente in due parti distinte, ci sono pochissimi esseri magici. Nel centro ci sono vari tipi di draghi, ma sono più animali che esseri intelligenti, anche se, come dice un proverbio numeno «*Il drago che ti lasci alle spalle è anche l'ultimo che vedi*».

Dei Grandi Draghi, esseri magici di grande intelligenza e potere, che dividevano con gli Elfi il controllo di Kios prima della venuta degli umani, non sembra esserci più traccia sul continente. Una volta ne esistevano quattro specie: i Draghi di Nebbia, che abitavano il nord, i Draghi di Fuoco, che popolavano il sud, i Draghi Serpente, che vivevano nelle grandi foreste, oramai scomparse, del centro del continente, e infine i Draghi di Ma-

re, che dominavano incontrastati tutti i mari attorno a Kios.

Alcuni esseri magici misteriosi vivono nell'Isola di Spera, ma di loro non si sa quasi niente se non che si nutrono di esseri umani e sono molto rapidi e feroci. I Moréi li chiamano gli Invisibili, mentre i Saràì usano il nome generico di *Foresta Vivente.*

I demoni

Per quanto riguarda i demoni, il discorso è differente. In realtà, sotto questo nome, sono erroneamente classificati tutti gli esseri che provengono da altri piani. Molti di questi non sono necessariamente malvagi o interessati agli esseri umani, ma le loro abitudini e l'aspetto li rendono piuttosto invisi comunque agli abitanti umani e, a volte, anche non umani, di Kios.

Come e perché alcuni di questi esseri lascino i loro piani per recarsi nel mondo dove vivono gli esseri umani è un mistero. L'unica cosa che si sa per certo è che alcuni possono essere evocati da maghi molto potenti che hanno studiato questa complessa e pericolosa arte.

In effetti sono proprio quest'ultimi ad essere veri e propri demoni, fra tutti gli esseri che vivono negli altri piani. In genere un vero demone non è in grado di rimanere a lungo su un piano differente dal proprio.

Ci sono moltissime razze e sottorazze di demoni, anche perché è pratica fra questi esseri di usare la magia su sé stessi e sulla propria prole per acquisire sempre nuovi poteri. Da questi esperimenti nascono gli esseri più incredibili. Per questo motivo non esiste un vero e proprio Demoniario, anche se ce ne sono vari scritti da studiosi locali che hanno cercato di classificare almeno le razze più comuni che compaiono nel loro territorio. Non si ritiene, tuttavia, che questi studi abbiano grande valore, dato che, salvo rare eccezioni, è difficile identificare una vera e propria razza con caratteristiche sufficientemente stabili nel tempo.

Le lingue

Su Kios si parlano molte lingue e dialetti. La lingua più diffusa è la lingua franca,[23] parlata in tutti e quattro i regni della metà settentrionale del continente. I Vàkkar parlano Vokren,[24] gli Esséni in Esséno, gli Elfi parla-

[23] Resa in italiano nel romanzo.

[24] Reso in antico norvegese (*Old Norse*) nel romanzo.

no in Alto e Basso Elfico,[25] i popoli dei Cento Reami parlano moltissime lingue e dialetti, tutte imparentate fra loro, mentre le Amazzoni parlano in Èlico.[26]

Appendice C
IL CALENDARIO E ALTRE UNITÀ DI MISURA

Il calendario

Il calendario più utilizzato è quello detto Imperiale. L'anno retano è diviso in 15 mesi raggruppati in 5 stagioni di tre mesi ognuna. Il primo mese di ogni stagione è detto antimediano, il secondo mediano e il terzo postmediano. Su Kios la stagione più fredda è quella centrale, le più calde la prima e la quinta.

La prima e la seconda stagione, dette rispettivamente del Raccolto e della Semina, hanno il primo mese di 23 giorni e gli altri due di 22. La quarta e la quinta stagione, dette rispettivamente della Nascita e della Crescita, hanno il terzo mese di 23 giorni e gli altri due di 22. La terza stagione, quella intermedia, detta del Lungo Sonno, ha il primo e terzo mese di 23 giorni e quello centrale di 22.

L'anno è quindi di 336 giorni retani ed è perfettamente simmetrico come numero di giorni per mese. Ogni quindicesimo anno, il mese centrale ha solo 21 giorni, per cui il numero di giorni di quell'anno è di 335. Il quindicesimo anno è detto anno *tronco*, e così è chiamato anche il mese centrale.

L'anno è suddiviso in 28 «settimane» da 12 giorni ciascuna chiamata *dodecade.* Quando l'anno è tronco la prima dodecade del mese tronco ha solo 11 giorni ed è detta anch'essa tronca.

Nomi dei Mesi	Giorni (anno normale)	Giorni (anno tronco)	Nomi delle Stagioni
del Bue	23	23	del Raccolto
del Falco	22	22	
del Cavallo	22	22	
del Gallo	23	23	della Semina

[25] Per queste lingue sono state utilizzate alcune varietà di Celtico, sia Irlandese che Scozzese.

[26] Reso in Greco Classico nel romanzo.

del Corvo	22	22	
del Gatto	22	22	
del Coniglio	23	23	del Lungo Sonno
del Lupo	22	21	
del Puma	23	23	
della Marmotta	22	22	della Nascita
dell'Orso	22	22	
del Serpente	23	23	
della Volpe	22	22	della Crescita
del Cervo	22	22	
dell'Aquila	23	23	
Anno	336	335	

Le unità di tempo

Come già detto, Reta ha due satelliti. Mentre Rianno è fissa, Branno ruota nel cielo notturno. È quindi solo quest'ultimo ad avere un ruolo nel calcolo del tempo. Se tuttavia il calendario solare e lunare sono ben definiti, diverso è il discorso se parliamo della misura del tempo nell'arco della giornata.

Il giorno retano è diviso in 24 ore, ma solo 23 sono sempre tutte uguali. La ventiquattresima, detta «Ora Oscura» a volte è lunga un'ora e mezza. Per la precisione la ventiquattresima ora dovrebbe sempre essere lunga un'ora, ventinove minuti e sedici secondi. Pertanto si è deciso di avere un'ora oscura esattamente di un'ora e mezza compensandola in determinati mesi dell'anno con un giorno nel quale anche la ventiquattresima «ora» dura solo un'ora. Questo giorno, detto «giorno della notte luminosa» coincide sempre con la luna Branno nuova. Il giorno della notte luminosa c'è nei primi e negli ultimi quattro mesi dell'anno. Ogni sei anni, tuttavia, anche il mese centrale ha un giorno della notte luminosa, per compensare ulteriormente una piccola differenza di 5 minuti all'anno. Infine, ogni 90 anni, oltre a quello centrale, sono i primi cinque e gli ultimi cinque mesi ad avere un giorno con un'Ora Oscura di solo un'ora.

Ogni ora è divisa in 60 minuti, detti anche *giri*, dato che è il tempo che un uomo ci mette a percorrere il perimetro di un *campo*, ovvero 240 metri, a una velocità di quattro metri al secondo, praticamente di corsa. Un minuto, o giro, è a sua volta suddiviso in 60 secondi, o *battiti*, dato che si ritiene

su Reta che un battito del cuore corrisponda a un secondo.

La divisione della giornata in 23 ore più l'Ora Oscura è usata quasi esclusivamente dai maghi, dagli astronomi e da poche altre persone, essendo troppo «tecnica» per la maggior parte della gente. Per il popolo, infatti, il tempo non è qualcosa che si misura con precisione, anche perché non esistono praticamente orologi su Kios, a parte alcuni strumenti sconosciuti ai più e utilizzati solo da chi ha la necessità di misurare con precisione il tempo. La maggior parte della gente utilizza per misurare le ore delle particolari candele di sego che hanno una serie di pezzetti di legno incastrati nella cera. Ogni volta che un pezzetto cade, è passata un'ora. Ci sono candele da una, due, quattro e otto ore. Ogni pezzetto è detto *zeppa*, e così è comunemente chiamata l'ora su Reta.

Per quanto riguarda la misurazione del tempo nell'arco di una giornata dobbiamo distinguere fra «momenti della giornata» e misurazione di periodi di tempo più o meno lunghi ma comunque inferiori al giorno.

Sia il giorno che la notte sono caratterizzati da momenti ben precisi che, ovviamente, variano da stagione a stagione. La giornata è caratterizzata da otto momenti.

Il primo è l'*alba*, ovvero quando compaiono le prime luci. È l'ora in cui gli agricoltori vanno nei campi e gli allevatori mungono le vacche. È anche l'ora dei primi riti propiziatori in molti templi e quello tipicamente stabilito per le esecuzioni non pubbliche.

Il secondo è il *passo*, ovvero quando mercanti e artigiani iniziano le loro attività, le botteghe schiudono i battenti e le porte delle città vengono aperte al consueto traffico da e verso le campagne.

Il terzo è la *quarta.* Alla quarta Senna è tipicamente a un quarto del suo tragitto che la porta a solcare il cielo dall'alba al tramonto. Nelle città, a quest'ora, la gente è solita fermarsi a mangiare qualcosa alle tante bancarelle che per pochi tasselli vendono focacce dolci e salate e spiedini di carne essiccata e salata.

Il quarto è la *mezza*, ovvero l'ora del pranzo, per chi se lo può permettere. In genere la maggior parte della gente fa un solo pasto, generalmente la cena. A pranzo si è soliti mangiare qualcosa di veloce da buttar giù con un boccale di birra o di succo di mele.

Il quinto è la *sosta*, che corrisponde poi al primo pomeriggio. È detta così perché è anche il periodo nel quale le carovane tipicamente sostano per far riposare i cavalli. Nelle stagioni calde è il periodo nel quale il sole picchia di più, in quelle fredde quello nel quale si fa una breve sosta per ripo-

sarsi subito prima di riprendere il lavoro.

Il sesto è la *barra.* È l'ora in cui molte botteghe chiudono. Molte esecuzioni pubbliche avvengono appena scocca la barra, in modo da avere quanto più pubblico possibile che poi, festante, tornerà a casa a godersi la cena.

Il settimo è il *tocco.* È l'ora tipicamente riservata alla cena. È anche l'ora dei riti serali e dei racconti dei cantastorie. Nelle ville e nei castelli dei nobili, è l'ora dedicata alla musica e alla lettura in pubblico.

L'ottavo e ultimo è il *tramonto*, l'ora di andare a dormire per tutte le persone oneste e di buona volontà. E ovviamente è anche l'ora in cui tutte le altre si mettono industriosamente al lavoro...

Da notare che i vari momenti non sono equidistanti. È comunque comune indicare l'ora in riferimento al momento più vicino. Ad esempio, una «zeppa alla barra» vuol dire un'ora prima della chiusura delle botteghe. In alcune candele, usate in magia, un pezzetto di carbone sostituisce una zeppa a indicare l'inizio dell'Ora Oscura. Quel pezzetto è anche chiamato *zeppa nera.* Questa candela è caratterizzata da una serie di segni sulla cera che indicano dove la candela va tagliata prima di essere usata. A seconda del mese e del giorno il mago taglia la candela in un punto differente, poi, al tramonto, l'accende. Quando la zeppa nera cade l'Ora Oscura inizia. La precisione non è eccezionale ma, per quanto strano possa sembrare, il tempo non è una variabile fondamentale negli incantesimi.

La notte è caratterizzata da tre momenti che corrispondono poi, nelle città, ai tre cambi delle guardie in servizio di sentinella o di ronda: sono chiamati rispettivamente la *lupa*, la *civetta* e la *fuga.* Sono più o meno equispaziati fra il tramonto e l'alba. La lupa è l'ora dei nottambuli, di quelli che fanno tardi la sera, l'ora degli innamorati. La civetta e la notte profonda, quella in cui tutti dormono e ladri e manigoldi si aggirano furtivi in caccia. È anche l'ora della magia nera, degli spettri e degli abitanti dell'oscurità. È fra la lupa e la civetta che scocca infatti l'Ora Oscura. La fuga è l'ora che precede l'alba ed è chiamata così perché è tipicamente l'ora delle «fughe d'amore» e delle evasioni, quando ancora tutti dormono ma si cerca di partire in modo da esser lontani alle prime luci dell'alba ed avere così tutto il giorno davanti a sé per scomparire del tutto.

Come già detto, questi momenti non corrispondono sempre allo stesso istante nel tempo, ma variano a seconda di quando sorge e tramonta il sole.

Le unità di misura

Le unità di misura su Kios sono molto diverse dalle nostre e variano da regno a regno. Dopo la Guerra dei Quattro Regni, che quasi distrusse tutta la parte settentrionale del continente, vennero stabiliti vari accordi politici, diplomatici e commerciali fra le parti intesi a ridare prosperità e ricchezza a un territorio devastato e a una popolazione allo stremo. Fra i vari accordi ci fu la definizione di un sistema unico di misurazione di pesi, distanze ed aree denominato «La Misura».

La Misura semplificò di molto il commercio, anche se in molte regioni, soprattutto nelle campagne, ma anche nei mercati locali delle città meno popolose, si continuarono ad utilizzare le misure locali. Inoltre ogni Gilda ha tuttora le sue convenzioni, spesso segrete, per quello che riguarda la misurazione di varie grandezze. Alcune sono molto particolari, come il *laccio*, che indica la distanza fra i nodi del laccio utilizzato dalla Gilda degli Assassini per lo strangolamento rituale.

Una caratteristica peculiare della Misura è l'assenza di unità per misurare la capacità, ovvero il volume, di un contenitore. Invece del volume, infatti, si indica il peso per misurare la capacità. Questo è legato al fatto che in genere un contenitore viene usato solo per un certo tipo di liquido o di granaglia. In realtà le misure di capacità esistono in molti dei vecchi sistemi di misura, ma anch'esse sono spesso legate al tipo di contenitore o al prodotto da misurare. Ad esempio, la *fiasca* viene usata solo per il vino, mentre l'*ofiasca* è l'equivalente per l'olio. Il concetto di volume quale concetto assoluto, indipendente da tipo di contenitore o di contenuto, è praticamente sconosciuto.

La Misura stabilisce sei misure di lunghezza. La grandezza base è la *stara*, che corrisponde a 720 metri; 36 stare formano una *lega*, che quindi corrisponde a poco meno di 26 chilometri. Una stara è formata da 12 *corde*, equivalenti ognuna a 60 metri. Una corda a sua volta è divisa in 12 *catene*, ognuna lunga 5 metri, le quali a loro volta sono divise in 12 *braccia*, ognuna quindi equivalente a poco più di 41 centimetri. Il braccio è infine diviso in 20 *unghie*, lunghe ciascuna circa 2 centimetri. Misure più piccole sono utilizzate solo in certe Gilde, come in quella degli Orafi. Ad esempio, 20 *schegge* fanno un'unghia. Da notare che 10° di longitudine all'Equatore corrispondono esattamente a 36 leghe.

Analogamente i pesi più piccoli sono misurati in *grani*, un po' più di 2 grammi e in *scarselle*, equivalenti a 20 grani. Poi vengono le *barre*, corrispondenti a 12 scarselle, ovvero poco più di mezzo chilo. 12 *barre* fanno un *pietra* mentre 12 pietre fanno una *forma*, che è poi il peso medio di una

persona. Anche qui, pesi più piccoli e più grandi sono usati solo da alcune Gilde o comunque in alcuni mestieri. Ad esempio, gli alchimisti e i farmacisti usano il *sesamo*, che è un dodicesimo del grano, mentre i marinai misurano i carichi in *balle* e *casse.* Una balla è poco più di 3 forme, mentre una cassa è formata da 12 balle. Balle e casse non fanno comunque parte della Misura, mentre c'è chi ha proposto di introdurre in quest'ultima un'unità più grande della forma denominata *stallo*, equivalente a 12 forme.

Infine ci sono le misure di superficie. Si va dalla *pezza*, equivalente a un quadrato di un braccio di lato al *campo*, il cui lato è lungo una corda. Meno usate, ma comunque definite, sono la *stanza*, che corrisponde al quadrato di una catena, e il *palmo*, che è il quadrato di un'unghia. Non esiste invece la misura di superficie equivalente al quadrato di una stara.

Il sistema monetario

Dopo la Guerra dei Quattro Regni si decise di adottare un sistema comune di conio in tutti e quattro i reami del centro-nord di Kios. Questo ovviamente comportò la necessità di trovare per le varie monete dei simboli che non fossero legati a un qualche sovrano, come invece era normale trovare sulle monete prima della guerra. Spesso, infatti, quando cambiava il sovrano, le vecchie monete finivano fuori corso. L'unico modo per riutilizzarle era darle indietro perché venissero fuse e riconiate, ma anche così ci si perdeva qualcosa. Il nuovo sistema monetario è basato su cinque diverse pezzature: le *spighe*, che prendono il nome dal simbolo di una spiga riportato sul fronte, sono delle monetine d'oro di elevato valore. Per fare una spiga ci vogliono 12 *talenti* d'argento. Questi sono grandi quattro volte una spiga e molto più pesanti. Ogni talento vale a sua volta 12 *piastre piene*, grosse monete di bronzo rettangolari, oppure 36 *piastre forate.* Per fare una piastra forata sono necessari a loro volta 12 *tasselli* di stagno.

Ovviamente, al di fuori dei Quattro Regni, esistono altri sistemi monetari. In molti territori è comune il baratto e, a parte le lettere di credito e di cambio usate nei Quattro Regni, la cartamoneta è del tutto sconosciuta.

Appendice D
LA MANO

Di tutte le corporazioni che esistono nei Quattro Regni, la più potente in assoluto è quasi certamente la Gilda degli Assassini, detta anche «La Ma-

no». Più potente persino del Magistero, ovvero della Gilda dei Maghi, la Mano opera nei vari regni attraverso le Logge. Ogni Loggia si occupa degli affari della Gilda all'interno di un ben determinato territorio. Non c'è villaggio o località nei Quattro Regni, per quanto sperduta, che non sia sotto il controllo di una Loggia.

L'organizzazione

La loggia principale è detta Grande Loggia e si trova a Sulah, ai confini tra il Regno del Nord e quello del Sud, ai piedi dei Monti del Tramonto. Ogni loggia è retta da un Consiglio dei Sette a capo del quale è il Primo fra i Sette. Sotto al Consiglio ci sono vari Sovrintendenti, ognuno dedicato a uno specifico settore dell'organizzazione. La maggior parte dei membri della Mano, infatti, non sono assassini. I sicari veri e propri rappresentano solo una piccola parte della Mano, un'élite, ovvero la sezione esecutiva della Gilda. Tutti gli altri sono artigiani, mercanti, informatori e via dicendo. Questo rende la Gilda degli Assassini unica nel suo genere, dato che un suo membro può far parte anche di un'altra corporazione professionale, cosa che non succede con nessuna delle altre Gilde.

L'appartenenza alla Mano può essere segreta, ma non è obbligatorio. In effetti molti artigiani appartenenti alla Mano mostrano con orgoglio il simbolo della Gilda, una mano aperta con le dita allargate, appunto, dato che rappresenta una sorta di certificato di qualità oltre che un simbolo di protezione dai malintenzionati. Nessuno infatti oserebbe derubare un membro della Mano.

Il Settimo fra i Sette è anche il Sovrintendente alla sezione esecutiva della Gilda, ovvero il Gran Maestro delle Dita. È lui che propone l'ingresso di nuove Dita nella Mano, anche se la decisione definitiva viene presa dal Consiglio con una maggioranza che deve essere di almeno cinque membri a favore su sette.

Ogni Loggia può contare su un numero di assassini che non supera quasi mai i trenta e copre un territorio più o meno grande a seconda della densità di popolazione. Ad esempio, la Loggia di Morgane copre due regioni: l'Immeria e l'Afferma. Sebbene si tratti infatti di regioni alquanto estese, la maggior parte dei villaggi e delle città si trovano sulla costa, rimanendo all'interno per lo più casali e fattorie.

La Presa

Un assassino è libero di accettare o rifiutare un incarico, con l'unica eccezione degli incarichi dati dalla Gilda stessa, che non possono essere rifiutati. Si tratta tuttavia di casi molto rari. Inoltre, se l'incarico va contro i principi morali dell'assassino, questi può farsi sostituire da un collega, se disponibile, ma non può in alcun modo preavvertire la vittima o peggio ancora aiutarla a salvarsi. Se tuttavia non trova nessuno disposto a sostituirlo, allora deve comunque portare a termine l'incarico.

Ogni incarico è chiamato *presa* e il compenso è detto *tratta.* La scelta della vittima è invece detta *marcatura.* La tratta va pagata completamente in anticipo: metà va all'assassino, metà alla Gilda. Tuttavia l'assassino deve, con la sua parte di tratta, pagarsi tutte le spese necessarie a portare a termine l'incarico, inclusi i servizi offerti dalla Gilda stessa, comunque a pagamento. Unica eccezione sono gli incarichi d'ufficio, ovvero quelli commissionati dalla Gilda stessa. In questo caso l'assassino riceve tutto il sostegno necessario senza dover pagare nulla; inoltre riceve la cosiddetta fratta *nuda*, ovvero un compenso prefissato che non deve ulteriormente spartire con la Gilda. Una volta preso un incarico l'assassino deve portarlo a termine a meno di non esserne sollevato dal mandante o, in caso di sua morte, dagli eredi diretti, se ce ne sono. L'incarico ha termine solo con la morte della vittima per mano dell'assassino, per incidente o per mano di altri o in caso di morte dell'assassino stesso. In quest'ultimo caso la Gilda rimborsa il doppio della tratta al mandante o a i suoi eredi, ma non passa l'incarico a un altro membro della Gilda. Sta al mandante decidere se ingaggiare o meno un altro assassino.

La Gilda non entra mai in merito delle motivazioni che portano un Dito, come sono detti gli assassini, ad accettare o a rifiutare un incarico, tuttavia, se accettata, la presa deve essere portata a termine seguendo un protocollo preciso. Innanzi tutto la morte deve essere quanto più rapida possibile. L'assassino deve evitare di far soffrire la vittima, se possibile. Inoltre l'assassino non può preavvertire la vittima o braccarla giocando come il gatto con il topo. A volte capita che il mandante, per far soffrire la vittima, la informi di aver dato alla Mano l'incarico di ucciderla. In questo caso l'assassino deve agire quanto più velocemente possibile per evitare inutili sofferenze alla vittima e a i suoi familiari. Questa regola è uno dei motivi per il quale la Mano è in qualche modo rispettata da tutti. Senza di essa gli omicidi sarebbero inutilmente violenti. Inoltre molte persone ricorrono alla Mano per suicidarsi, ovvero richiedendo una presa nei propri stessi con-

fronti, non avendo il coraggio di farlo da soli. In questo caso l'uccisione avviene sempre di sorpresa e nel modo più indolore possibile. Anche per questo la Mano è considerata una sorta di servizio sociale.

Naturalmente ci sono assassini disposti ad uccidere chiunque per denaro, altri che invece uccidono in base a criteri ben definiti. Ci sono ad esempio donne che uccidono solo donne, oppure solo uomini; assassini che non uccidono mai fanciulli sotto una certa età; altri che uccidono solo persone che si sono macchiate a loro volta di un qualche delitto. La Mano non fa distinzioni, purché facciano parte della Gilda e ne rispettino le regole.

La Regola

La Regola rappresenta l'insieme delle leggi e dei precetti della Gilda. Non tutte le norme sono vere e proprie leggi. Alcune sono solo raccomandazioni, ma sono solitamente seguite da tutti i membri della Gilda, salvo casi eccezionali.

Le tre leggi principali sono:

1. «*Un Dito non lascia mai la Presa*», ovvero un assassino deve sempre portare a termine un incarico che ha accettato, a meno che la vittima non muoia per altri motivi, ovvero se la vittima designata viene uccisa da altri o muore per un incidente. In questo caso si parla di *buca bianca* e l'assassino deve restituire la somma ricevuta, ovvero la tratta, a meno che non abbia causato lui stesso l'incidente. Se invece la presa ha successo, si ha quella che si dice una *tacca.* La tratta va sempre pagata in anticipo. Ovviamente la presa viene considerata fallita se l'assassino muore. In questo caso si parla di «*buca nera*» e la Gilda deve rimborsare due volte la tratta. Il rimborso si chiama «rifuso». Chi ha dato l'incarico può sempre sciogliere l'assassino dalla presa in qualunque momento pagando un *riscatto* pari al doppio della tratta. Se tuttavia il mandante muore, solo un erede potrà sciogliere l'assassino dall'incarico, ma in questo caso dovrà pagare un riscatto equivalente a tre volte la tratta, chiamato *ricarico*, a meno di non essere lui stesso la vittima. In tal caso, a meno che un altro erede non paghi il riscatto, l'incarico dovrà essere comunque portato a termine.

2. «*Solo la Mano marca le Dita e gli Esclusi*», ovvero solo la Grande Loggia può autorizzare l'assassinio di un altro membro della Gilda o

di un personaggio importante. Sebbene la legge nomini solo le Dita, la norma vale anche per i membri non esecutivi della Gilda, anche se in questo caso basta l'autorizzazione della Loggia alla quale appartengono. In ogni caso un assassino non può accettare mai incarichi verso membri della Gilda, a meno di non essere autorizzato. Gli Esclusi sono invece personaggi importanti il cui assassinio da parte della Gilda può comportare seri problemi di carattere politico, religioso o comunque sociale, come regnanti, grandi sacerdoti, capi delle corporazioni e, ovviamente, i loro familiari più stretti.

3. «*Un Dito fa una sola Presa per volta*», ovvero un assassino può accettare un solo incarico per volta. Un singolo incarico, tuttavia, può riguardare più persone, purché fra loro ci sia un legame stretto. Ad esempio i membri di una stessa famiglia, oppure una banda di briganti, oppure due o più soci della stessa impresa. In tutti gli altri casi un incarico deve riguardare un singolo individuo. Non ci sono limiti di età o distinzioni di sesso o di ceto, ad eccezione degli Esclusi.

Naturalmente esistono anche molte altre leggi, norme e raccomandazioni, uguali comunque in tutte le Logge. La divisione in Logge è infatti solo amministrativa: la Mano è una sola.

GLOSSARIO DELLA GILDA

Annusare Essere sulle tracce di una vittima in fuga.
Bocca Informatore della Gilda (non appartenente alla stessa).
Braccio Membro non esecutivo della Gilda.
Buca Presa fallita.
Buca bianca Presa fallita a causa della morte della vittima da parte di altri o per incidente.
Buca nera Presa fallita a causa della morte dell'assassino o per rinuncia del Consiglio.
Ceppo La vittima.
Consiglio Il vertice a capo di una loggia, formato da sette Dita.
Datore Colui che dà un incarico, il cliente.
Dito Sicario della Gilda.
Esclusi Coloro che non possono essere assassinati senza autorizzazione dalla Grande Loggia.

Grande Loggia Loggia centrale.
Loggia Ripartizione territoriale della Gilda.
Mano Nome della Gilda ma anche del Consiglio dei Sette e del Primo fra i Sette.
Marcare Designare come vittima qualcuno.
Marchio Designazione della vittima.
Occhio Spia della Gilda (appartenente alla stessa).
Orecchio Spia della Gilda (appartenente alla stessa).
Passare Eseguire un incarico.
Presa Incarico, contratto per l'assassinio di una persona.
Primo fra i Sette Capo del Consiglio.
Ricarico Somma necessaria ad annullare una presa da parte degli eredi del mandante (tre volte la tratta).
Rifuso Rimborso in caso di buca.
Riscatto Somma necessaria ad annullare una presa da parte del mandante (due volte la tratta).
Sciarpa Uno dei simboli della Mano, ma solo per le Dita.
Sciarpa bianca Altro nome del Primo fra i Sette.
Sciarpa rossa Portata dai membri del Consiglio ad esclusione del Primo fra i Sette.
Sette (i ~) Altro nome del Consiglio.
Settimo fra i Sette Membro del Consiglio che sovrintende alle Dita.
Tacca Presa portata a termine.
Tratta La somma stabilita per il compenso (non c'è limite o listino e si paga sempre in anticipo).
Tratta nuda Compenso prefissato in caso d'incarico d'ufficio (non va spartito con la Gilda).
Trazione Pagamento dell'incarico.

FINE